

VERKKOROOLIPELIEN TOTEUTUKSEN HAASTEET PELAAJIEN NÄKÖKULMASTA

Esko Ronimus

Tampereen yliopisto
Informaatiotieteiden yksikkö
Informaatiotutkimus ja interaktiivinen media
Pro gradu -tutkielma
Maaliskuu 2016

Verkkoroolipelit ovat näkyvässä osassa nykyistä verkkopelaamista. Pelejä julkaistaan vuositasolla kasvavalla vauhdilla, jonka vuoksi myös kilpailu pelaajien huomiosta kasvaa. Pelen menestymisen kannalta voidaan nähdä hyödyllisenä tiedostaa se, millaisia pelin toteutuksen osa-alueita arvostetaan pelaajien keskuudessa osana onnistunutta pelikokemusta. Tässä tutkielmassa tarkasteltiin sitä, mitkä pelin toteutuksen osa-alueet nähdään ongelmallisina pelaajien näkökulmasta ja toisaalta sitä, miten tunnistetut ongelmat suhteutuivat käytetyn kirjallisuuden tunnistamiin keskeisiin toteutuksen osa-alueisiin. Kirjallisuudessa keskeisinä nähdyt pelaamisen osa-alueet koottiin kriteeristöksi, jonka sisältöön pelaajien käsityksiä vertailtiin. Ensinnä selvitettiin, millaisia ongelmia verkkoroolipelin toteutuksessa nähdään pelaajien näkökulmasta suhteessa verkkoroolipelikehitystä käsittelevän kirjallisuuden esittelemiin keskeisinä nähtyihin toteutuksen osa-alueisiin. Toisekseen tarkasteltiin, voitiinko tunnistetuista ongelmista tunnistaa sellaisia pelaajien näkökulmasta keskeisiä toteutuksen osa-alueita, joita ei huomioitu käytetyssä kirjallisuudessa. Kolmanneksi tarkasteltiin, voidaanko kirjallisuuskatsauksessa muodostettua kriteeristöä täydentää toisesta tutkimusongelmasta saatujen tulosten perusteella.

Tuloksia verrattiin verkkoroolipelikehitystä käsittelevien kirjallisuuden mallien esittelemiin keskeisiin toteutuksen osa-alueisiin. Mallien valinnassa huomioitiin pelitutkimuksen poikkitieteellisyys tarjoaman laajan tutkimuskentän edut niin, että mallit valittiin toisistaan poikkeavista verkkoroolipelin toteutuksen näkökulmista. Aineiston kerääminen ja tulosten muodostus toteutettiin Grounded Theoryn menetelmää hyödyntämällä, analysoimalla Wildstar- ja World of Warcraft -pelin keskustelufoorumeilla käytävää keskustelua pelien toteutusten ongelmista.

Tulokset osoittivat, että aineiston pelien toteutuksessa oli pelaajien näkökulmasta keskeisiä puutteita yhteisöllisyyden, pelihahmon, pelaamisen valinnanvapauden, pelipalvelun toiminnan, immersion ja peliin tehtyjen muutosten osa-alueilla. Tulokset osoittivat myös, että käytetyn kirjallisuuden mallit olivat pelaajien käsitysten perusteella puutteellisia pelaajien välisen kanssakäymisen, pelimekaniikan, pelaamisen merkityksellisuuden ja pelipalvelun toiminnan toteutuksen osa-alueilla. Lisäksi tulosten perusteella todettiin, että kirjallisuuskatsauksen perusteella muodostettua kriteeristöä voitiin täydentää toisesta tutkimusongelmasta saatujen tulosten perusteella.

Tulokset kiinnittyvät pelitutkimuksen kentällä sekä pelaajien että pelien tutkimukseen niin, että ne tuovat pelaajien ja pelikehittäjien näkemyksiä lähemmäs toisiaan verkkoroolipelin toteutuksessa. Tulokset tarjoavat konkreettisia esimerkkejä siitä, millaiset toteutuksen osa-alueet nähtiin pelaajien näkökulmasta ongelmallisina. Toisaalta ne osoittivat sen, miltä osin kirjallisuuden tunnistamat keskeiset toteutuksen osa-alueet olivat puutteellisia pelaajien näkökulmasta. Lisäksi, tulosten perusteella todettiin, että pelaajien käsityksiä tutkimalla voidaan tunnistaa sellaisia toteutuksen osa-alueita, joita kirjallisuudessa ei huomioida.

Avainsanat: pelit, videopelit, massiivinen monen pelaajan verkkoroolipeli, MMORPG, pelitutkimus, pelikehitys, pelaaminen, pelaajan näkökulma

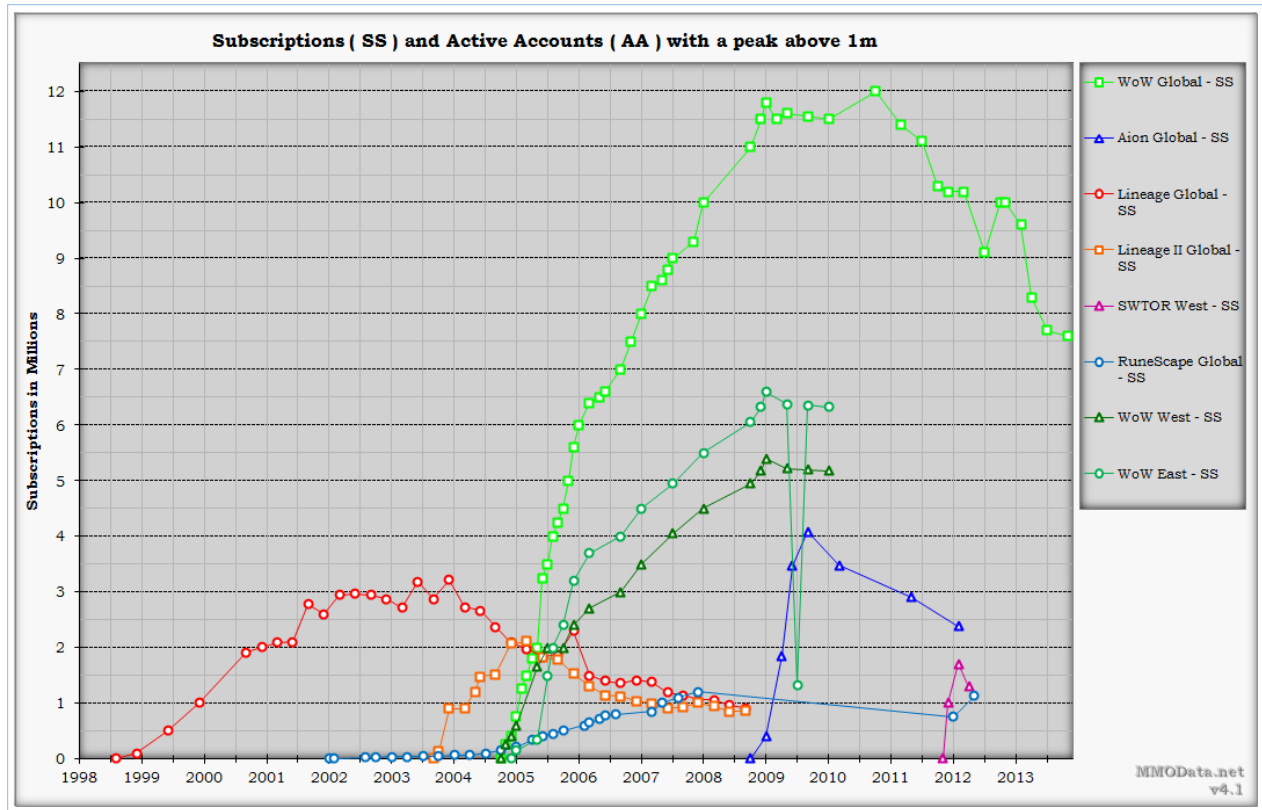
Sisällysluettelo

1.	Johdanto.....	1
1.1	Tutkimuskysymykset.....	4
1.2	Sanasto.....	6
2	Verkkoroolipelit ja niiden nykytila.....	11
2.1	Lähtökohdat, kehittyminen ja nykytila.....	11
2.2	Osa nykyistä verkkopelaamista	12
2.3	Free-to-play -ansaintamalli ja sen vaikutukset	13
3	Verkkoroolipelisuunnittelun mallit.....	16
3.1	Yeen motivaatioluokat.....	16
3.2	Mulliganin elinkaaren malli.....	19
3.3	Rogersin kerrosmalli.....	21
3.4	Castronovan motivaation kannustimet	24
3.5	Hamarin ja Lehdonvirran virtuaalitalousmalli.....	27
3.6	Verkkoroolipelien toteutuksen kriteeristö	29
4	Tutkimusmenetelmä	35
4.1	Aineiston kerääminen, järjestäminen ja analysointi	35
4.2	Tulosten muodostaminen.....	37
4.3	Tutkimusaineisto	38
4.3.1	Internet-välitteiselle keskustelulle tyypilliset piirteet	39
4.3.2	Keskustelufoorumilähteiden käytön kritiikki	40
4.3.3	World of Warcraftin ja Wildstarin keskustelufoorumit tutkimuksen aineiston lähteinä	41
5	Tulokset	43
5.1	Kriteeristön vaatimuksiin liittyvät ongelmat	43
5.1.1	Tunnistettut ongelmat	43
5.1.2	Wildstar	50
5.1.3	World of Warcraft	58
5.2	Kriteeristön ulkopuoliset ongelmat	67
5.2.1	Tunnistettut ongelmat	67
5.2.2	Wildstar	71
5.2.3	World of Warcraft	75
6	Verkkoroolipelien toteutuksen keskeiset puutteet pelaajien näkökulmasta	80
6.1	Yhteisöllisyyden merkitys	80
6.2	Pelihahmon merkitys	84
6.3	Valinnanvapauden merkitys	86
6.4	Tavoitteellisen pelaamisen merkitys	88
6.5	Pelipalvelun toiminnan merkitys	88
6.6	Immersion merkitys.....	89
6.7	Peliin tehtyjen muutosten merkitys	90
7	Kriteeristö ongelmien tunnistamisen työkaluna	92
7.1	Kriteeristön toiminta.....	92
7.2	Kriteeristön puutteet	93
7.2.1	Pelaajien välinen kanssakäyminen	94
7.2.2	Pelimekaniikka	96
7.2.3	Pelaamisen merkityksellisyys.....	97
7.2.4	Pelipalvelu	98
7.3	Kriteeristön täydennys.....	100
8	Yhteenvedo ja johtopäätökset.....	103
9	Lähteet	109

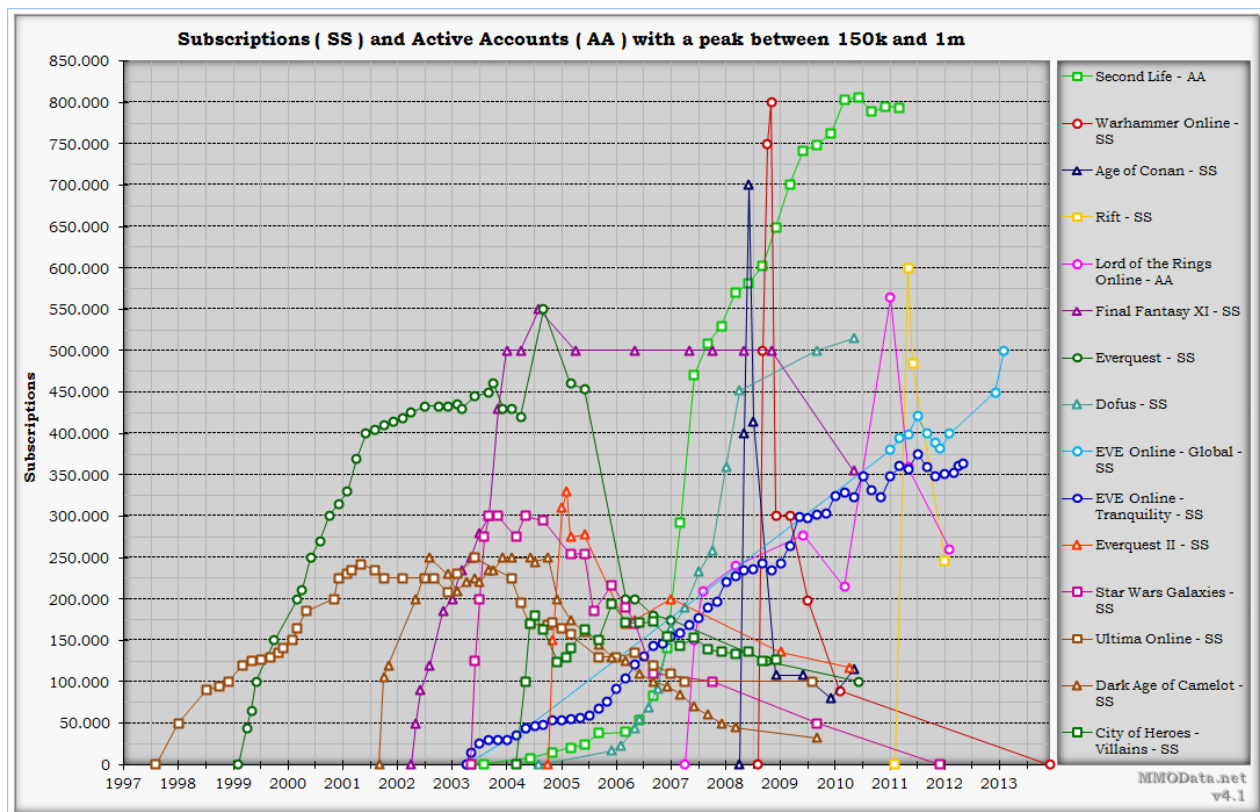
1. Johdanto

Massiiviset monen pelaajan verkkoroolipelit (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game; jatkossa *verkkoroolipeli*) ovat vakiinnuttaneet paikkansa osana verkkopelaamista 90-luvun puolen välin jälkeen. Vuosittain julkaistujen uusien pelien määrä on ollut jatkuvassa kasvussa kuluneiden vuosien aikana, jonka vuoksi myös kilpailu pelien välillä pelaajien huomiosta on voimistunut. Vaikka verkkoroolipelejä on julkaistu kymmenittäin kuluneen 20 vuoden aikana, ovat ne säilyneet keskeisiltä pelaamisen osa-alueiltaan hyvin samankaltaisina. Pelien samankaltaisuudesta huolimatta vain pieni osa niistä onnistuu keräämään itselleen vakaan pelaajakunnan.

Tarkasteltaessa julkaistujen verkkoroolipelien pelaajamäärien kehitystä (Kuvaaja 1 ja 2) nähdään, että monissa tapauksissa pelaajamäärät kääntyvät laskuun pian pelin julkaisua seuraavien kuukausien aikana. Syitä pelaajamäärien nopeisiin laskuihin on vaikea osoittaa yksiselitteisesti ja ne todennäköisesti johtuvat monista syistä. Tällaisia syitä voivat olla mm. pelien epäonnistuneet julkaisut, pelattavan sisällön vähyys tai sen toteutuksen puutteet, ansaintamallien toiminta tai peligenreen kyllästyminen. Verkkoroolipelien menestystä tai epäonnistumista on vaikea selittää tyhjentävästi niihin vaikuttavien syiden moniulotteisuuden vuoksi.



KUVAAJA 1. Yli miljoona pelaajaa ylittäneet pelipalvelun tilaajat ja aktiiviset pelitilit pelikohtaisesti. World of Warcraft, Lineage ja Runescape, ovat onnistuneet säilyttämään yli miljoonan pelaajan pelaajamäärän useita vuosia. Kuitenkin Aion ja erityisesti Star Wars: The Old Republic (SWTOR) ovat kokeneet nopean pelaajamäärien laskun hyvin pienessä ajassa. (MMOdata.net).



KUVAAJA 2. Yli 150 000 pelaajaa ylittäneet pelipalvelun tilaajat ja aktiiviset pelitilit pelikohtaisesti. Kuvassa huomattavia pelejä ovat mm. Final Fantasy IX ja Eve Online, jotka ovat säilyttäneet suhteellisen suuret pelaajamäärät useiden vuosien ajan. Toisaalta taas Age of Conan, Warhammer Online ja RIFT ovat saavuttaneet pelaajakuntiansa huiput vain muutamien kuukausien sisällä julkaisustaan kääntyen tämän jälkeen jyrkkään laskuun. (MMOdata.net).

Yksittäisiä verkkoroolipelien toteutuksen ongelmia tai osa-alueita on kuitenkin mahdollista tunnistaa pelaajapalautteen perusteella. Niitä tunnistamalla voidaan muodostaa käsitys siitä, millaiset pelien toteutuksen osa-alueet nähdään pelien menestyksen kannalta ongelmallisina pelaajien näkökulmasta. Ongelmien tunnistamisen kautta niiden toistamiselta voidaan tulevaisuudessa välttyä, jonka voidaan nähdä parantavan pelien toteutuksen onnistumisen mahdollisuuksia.

Tämän tutkielman tavoitteena on selvittää, millaisia ongelmia verkkoroolipelien toteutuksessa nähdään pelaajien näkökulmasta suhteessa verkkoroolipelikehitystä käsittelevän kirjallisuuden esittelemiin keskeisinä nähtyihin toteutuksen osa-alueisiin. Tulosten perusteella tarkastellaan myös, voidaanko pelaajien tunnistamissa verkkoroolipelien toteutuksen osa-alueissa tunnistaa sellaisia pelaajien näkökulmasta keskeisiä toteutuksen osa-alueita, joita ei huomioida käytetyssä kirjallisuudessa. Tutkimuksen kohteina ovat sekä verkkoroolipelikehityksen mallit että pelaajien

foorumikeskustelu. Pelikehityksen mallien pohjalta muodostetaan kirjallisuuskatsauksessa käsitys siitä, millaisia toteutuksen osa-alueita pidetään keskeisinä verkkoroolipelikehitystä käsittelevässä kirjallisuudessa. Tunnistettujen toteutuksen osa-alueiden pohjalta muodostetaan kriteeristö, joka pyrkii kattamaan monipuolisesti erilaiset kirjallisuuden näkökulmat. Pelaajien foorumikeskustelua puolestaan analysoidaan Grounded Theoryn keinoin niin, että huomio kiinnitetään erityisesti pelaajien palautteeseen pelien toteutusten ongelmista ja puutteista. Keskustelun analyysin pohjalta muodostetaan tuloksia Grounded Theoryn lähestymistavan keinoin. Foorumikeskusteluiden lähteinä toimivat Wildstarin (Carbine Studios 2014, jatkossa WS) ja World of Warcraftin (Blizzard 2004, jatkossa WoW) viralliset keskustelufoorumit.

Tutkielman sisältö etenee johdantoluvun jälkeen seuraavasti. Luvussa 2 luodaan yleiskuva verkkoroolipelityypistä tarkastelemalla sen lähtökohtia, historiaa ja nykytilaa. Luvussa 3 luodaan katsaus verkkoroolipelien toteutusta käsitteleviin malleihin, joiden perusteella luodaan viitekehys tutkielman tulosten keräämiselle ja tulkinnalle. Luvussa 4 esitellään aluksi aineiston keräämistä ja tulosten muodostamista ohjaavan Grounded Theoryn käyttö tässä tutkielmassa, jonka jälkeen tarkastellaan internet-keskustelufoorumien käyttöä aineiston lähteinä sekä tutkielman aineiston lähteinä käytettäviä WS:in ja WoW:in keskustelufoorumeita. Luvussa 5 esitellään aineiston analyysistä saadut tulokset. Keskustelu tutkielman tuloksista ja niiden tulkinnasta käydään luvuissa 6 ja 7. Lopuksi, luvussa 8 luodaan vielä yhteenveto tutkielman toteutuksesta ja tuloksista sekä esitellään niiden pohjalta tehtyjä johtopäätöksiä.

1.1 Tutkimuskysymykset

Vertailemalla pelaajien tunnistamia toteutuksen ongelmia käytetyn verkkoroolipelien toteutusta käsittelevän kirjallisuuden tunnistamiin keskeisiin osa-alueisiin voidaan tarkastella sitä, kuinka kattavasti ne ottavat huomioon pelaajien tunnistamat toteutuksen ongelmalliset osa-alueet. Näin voidaan tehdä havaintoja siitä, jäävätkö jotkin pelaajien tunnistamista toteutuksen osa-alueista kirjallisuuden tunnistamien keskeisten osa-alueiden ulkopuolelle. Pelaajien käsitysten ja kirjallisuuden tunnistamien keskeisten osa-alueiden vertailun avulla voidaan pohtia, voisivatko kirjallisuuden mallit hyötyä pelaajien näkökulman kautta tunnistetuista keskeisistä pelaamisen osa-alueista.

Tutkielman tuloksia voidaan pitää verkkoroolipelien elinkaaren ja menestyksen näkökulmasta

arvokkaina siinä suhteessa, että ne luovat yhteyden pelikehityksen teorian ja pelien pelaajien käsitysten välille. Peliteollisuuden kaupallisten tavoitteiden vuoksi peleille on edullista mitä enemmän niitä pelataan. Pelaajan näkökulmasta puolestaan pelikokemus muodostuu siitä, miten mielekkääksi pelaaminen koetaan. Tuomalla pelikehityksen ja pelaajien näkökulmaa lähemmäksi toistensa kanssa voidaan saada tuloksia, joista molemmat osapuolet hyötyvät.

Tutkielman tutkimuskysymykset voidaan esittää seuraavasti:

1. Millaisia ongelmia verkkoroolipelien toteutuksessa nähdään pelaajan näkökulmasta suhteessa verkkoroolipelikehitystä käsittelevän kirjallisuuden käsityksiin toteutuksen keskeisistä osa-alueista?
2. Voidaanko käytetyn kirjallisuuden painottamissa verkkoroolipelien toteutusta käsittelevissä osa-alueissa tunnistaa puutteita pelaajien tunnistamien ongelmien pohjalta?
3. Voidaanko käytetyn kirjallisuuden painottamia osa-alueita täydentää pelaajien tunnistamien ongelmien pohjalta?

Pelikehityksen moniulotteisuuden vuoksi on tutkielman avainkäsitteitä syytä rajata ja määritellä tämän tutkielman aihepiirissä. Tässä tutkielmassa käsitellään ainoastaan verkkoroolipelityypin pelien *toteutusta*. Sen katsotaan tämän tutkielman kontekstissa pitävän sisällään ne pelien toteutuksen osa-alueet, joiden tuloksena on syntynyt peli, jota pelataan. Sen voidaan nähdä siis pitävän sisällään mm. pelien ja niiden ominaisuuksien suunnittelun sekä niiden teknisen toteutuksen. Lisäksi, koska pelisuunnittelun- ja toteutuksen kirjo vaatimuksineen ja ohjeineen on laaja erilaisista pelityypeistä johtuen, tässä tutkielmassa tarkastellaan pelien toteutusta yksinomaan verkkoroolipelien kontekstissa ja erityisesti sille ominaisilla osa-alueilla. Huomio toteutuksessa kiinnittyy siis niihin pelillisiin ominaisuuksiin, osa-alueisiin ja konteksteihin, jollaisina ne esiintyvät pelaajille pelaamisen yhteydessä, eikä niinkään sen yksittäisiin osa-alueisiin kuten esimerkiksi koodaamiseen, palvelinarkkitehtuuriin, käyttöliittymäsuunnitteluun tai markkinointiin. Koska verkkoroolipelien toteutuksen kaikkien osa-alueiden huomioon ottaminen olisi yhden tutkielman puitteissa mahdotonta, muodostuu verkkoroolipelityyppiin viittaava toteutuksen käsite tutkimuksen aineiston ja sen analyysin tulosten perusteella.

Pelaajan näkökulma muodostetaan analysoimalla aineistona käytettyä foorumikeskustelua. Tarkastelun kohteena on erityisesti pelien toteutuksesta annettu palaute ja siihen liittyvä

keskustelu, joita analysoimalla pyritään selvittämään millaiset asiat vaikuttavat pelaajien kokemukseen pelaamisesta negatiivisesti. Pelaajan näkökulma muodostuu tässä tutkielmassa siis lähteiksi valituilta keskustelufoorumeilta kerätyn aineiston analyysin kautta tehdyistä havainnoista.

Verkkoroolipelien toteutuksen *mallit* koostuvat tässä tutkielmassa luvussa 3. kirjallisuuskatsauksessa esitellyistä malleista. Kirjallisuuskatsaukseen on valittu malleja, jotka käsittelevät verkkoroolipelikehitystä ja tunnistavat niiden keskeisiä osa-alueita. Koska yhden tutkielman puitteissa on mahdotonta käsitellä kaikkia verkkoroolipelikehitystä käsitteleviä malleja, on aineisto koostettu sellaisista malleista, jotka käsittelevät aihealuetta monipuolisesti ja toisistaan poikkeavista tutkimusnäkökulmista.

1.2 Sanasto

Verkkoroolipeligenreen liittyvään kieleen sisältyy paljon spesifejä käsitteitä, termejä ja lyhenteitä, jotka vaikeuttavat sisällön ymmärtämistä, ellei aihepiiri ole lukijalle entuudestaan tuttu. Ongelmallisiksi ymmärtämisen kannalta voivat muotoutua erityisesti pelaamisen sisältöihin tai pelimekaniikkaan viittaavat termit tai käsitteet. Tässä tutkielmassa on pyritty suomentamaan kaikki sellaiset termit ja käsitteet, joiden yhteydessä se on ollut luontevaa. Osa pelaamiseen liittyvistä termeistä vaatii kuitenkin suomentamisesta huolimatta määrittelyä sisältönsä suhteen. Alla esitellään tässä tutkielmassa esiintyviä keskeisiä verkkoroolipeligenrelle keskeisiä käsitteitä, termejä ja lyhenteitä. Käsitteet, termit ja lyhenteet on määriteltä sen perusteella, miten ne esiintyvät tämän tutkielman aineistossa.

Niin verkkoroolipelien kuin muidenkin pelien pelaajia voidaan luokitella erilaisin termein, jotka kuvaavat pelaajan suhtautumista pelin pelaamiseen. Vankka (2014, 8) on tiivistänyt pro gradu -tutkielmassaan Kuittinen et al. (2007) artikkelin perusteella *hardcore* ja *casual* -pelaajien määritelmien olennaiset sisällöt tavalla, joka soveltuu tämän tutkielman tarpeisiin. Hardcore-pelaajat ovat määritelmän perusteella pelityypin harrastajia, jotka viettävät paljon aikaa pelin parissa, pelaten peliä kilpailullisesti muita pelaajia vastaan tai yrittäen voittaa peliä. Tämän tyyppin pelaajat käyttävät myös aikaa pelaamisen opettelemiseen ja ovat kiinnostuneita pelikulttuurista myös pelinsä ulkopuolella. Casual-pelaajat puolestaan ovat määritelmän perusteella pelaajia, jotka pelaavat pelejä sattumanvaraisesti ja rennosti tai jotka suhtautuvat pelaamiseen rennosti. Tämän

tyypin pelaajia pidetään usein hardore-pelaajatyypin vastakohtina (Juul 2010, 8).

Peliahmolla viitataan tässä tutkielmassa pelaajan edustajaan pelimaailmassa. Peliahmoja voidaan luokitella erilaisilla tavoilla esimerkiksi sen perusteella, miten saumattomasti pelaaja kokee voivansa samaistua ohjaamaansa objektiin pelissä. Bartle (2005) jakaa peliahmon kolmeen samaistumisen asteeseen, joita ovat avatar, character ja persona. Tämän tutkielman kontekstissa ei kuitenkaan ole tarpeen pohtia pelaajan ja peliahmon välisten suhteen määrittelyä tarkemmin, vaan huomio suunnataan ennemminkin peliahmon osalta siihen, millaisia ongelmia pelaajat näkevät niihin liittyvien pelaamisen osa-alueiden toteutuksissa.

Peliahmoille on tyypillisesti valittava verkkoroolipeleissä *hahmoluokka*, joka toteuttaa jonkinlaista pelimekaniikkaan liittyvää *roolia*. Tyypillisiä hahmoluokkia ovat erilaiset soturi-, varas- ja velho-hahmoluokkien variaatiot. Hahmoluokilla on erilaisia *kykyjä*, joiden avulla ne voivat erottua pelitapansa puolesta muista hahmoluokista. Kyvyt heijastavat perinteisesti hahmoluokkiin liitettyjä erilaisia stereotyyppejä, joissa esimerkiksi soturi-hahmoluokkien kyvyt voivat perustua lähitaisteluun ja fyysiseen kestävyYTEEN, varas-hahmoluokkien kykyjen perustuessa salaviihkaisuuteen ja nopeuteen ja velho-hahmoluokkien kykyjen perustuessa magiaan ja parantamiseen (Castronova 2005, 107). Hahmoluokkien suunnittelussa painotetaan tyypillisesti niiden rooleja pelaajien muodostamissa ryhmissä. Peliahmojen roolit jakautuvat perinteisesti nk. pyhän kolminaisuuden kolmeen osiin, jotka ovat tankit (tank), joiden tehtävä ryhmässä on suojella muita peliahmoja, vahingontuottajat (DPS; damage per second) ja parantajat (healer), joiden tehtävä on parantaa muita peliahmoja (Yee 2014, 18). Peliahmojen rooleja ryhmissä voidaan muokata niiden *erikoistumiseen* tarkoitettujen järjestelmien avulla, joissa voidaan esimerkiksi vaikuttaa siihen, kuinka kestävä peliahmo on tai kuinka paljon se tekee vahinkoa taistelussa.

Alla (Taulukko 1) esitellään vielä yksittäisiä verkkoroolipeleihin liittyviä käsitteitä, termejä ja lyhenteitä, joita esiintyy aineistossa ja siinä käytetyissä suorissa lainauksissa:

TAULUKKO 1. Verkkoroolipeleihin liittyvät termit, käsitteet ja lyhenteet, jotka esiintyvät aineistossa ja siinä käytetyissä suorissa lainauksissa. Käsitteet, termit ja lyhenteet, jotka esiintyvät vain toisessa aineiston pelissä on merkitty sulkuihin pelin lyhenteellä.

Sana	Kuvaus
Alueinstanssi (WS)	Alueinstanssi on kopio pelimaailman alueesta. Suuret samanaikaiset pelaajamäärät voidaan jakaa alueinstanssien kesken palvelimen kuormituksen vähentämiseksi. (engl. shard, instance).
Ammatti	Peliahmolle voidaan valita erilaisia ammatteja, joiden avulla voidaan joko kerätä resursseja tai tuottaa hyödykkeitä. Keräilyammatteja voivat olla esimerkiksi nahkuri, kaivosmies tai keräilijä, niiden avulla kerätään resursseja, joita tarvitaan tuotantoammateissa. Tuotantoammatteja voivat olla esimerkiksi alkemisti, asesepä tai puuseppä, niiden avulla voidaan tuottaa esimerkiksi peliahmon ominaisuuksia vahvistavia juomia tai taistelutehoa parantavia varusteita. (engl. profession, trade skill).
Areena	Areenat ovat PvP-alueinstansseja, joissa pelaajat taistelevat toisiaan vastaan yksin tai ryhmissä. Areenataistelun voiton ehtona vastapuolen pelaajan tai pelaajien kukistus. (engl. arena).
Kykykarsinta (WoW)	WoW:in hahmoluokkien kykyvalikoimaa virtaviivaistettiin WoD-lisäosassa. Sitä pienennettiin poistamalla mm. tilannespesifejä kykyjä ja yhdistämällä toiminnallisesti toistensa päälle limittyviä kykyjä. Osaa kyvyistä rajoitettiin niin, että niitä voidaan käyttää vain tietyissä hahmoluokan erikoistumisissa. (engl. ability pruning).
Hirviö	Tekoälyn ohjaama NPC, joita vastaan peliahmot taistelevat. (engl. mob, monster).
Toissijainen hahmoluokka (WS)	WS:ssa valitaan peliahmon varsinaisen hahmoluokan lisäksi toissijainen hahmoluokka. Toissijaiset hahmoluokat tarjoavat peliahmolle sivutehtäviä, joita voidaan suorittaa muiden tehtävien ohessa. Toissijaisia hahmoluokkia ovat soldier, scientist, explorer tai settler. (engl. path).
LFG/LFR	Ks. ryhmänmuodostustyökalut.
Loppupelisisältö	Loppupelisisältö viittaa tyypillisesti pelin haastavimpiin sisältöihin, joihin päästään käsiksi peliahmon tasokaton saavuttamisen jälkeen. (engl. end-game content).
Lisäosa	Verkkoroolipelien sisältöä voidaan laajentaa lisäosilla. Ne päivittävät ja laajentavat pelimaailman sisältöä tyypillisesti mm. pelialueilla, tehtävillä, hahmoluokilla ja erilaisilla pelimekaniikoilla. (engl. expansion).
Luolasto	Luolasto on yksittäistä pelaajaa tai pelaajaryhmää (aineiston peleissä 5 pelaajaa) varten luotu alueinstanssi pelialueesta, joka tyypillisesti sisältää voimakkaampia hirviöitä ja yhden tai useampia päävihollisia. (engl. dungeon).
Makro	Makrot ovat komentosarjoja, joiden avulla voidaan suorittaa useita toimintoja yhdellä napin painalluksella. Niitä voidaan käyttää esimerkiksi peliahmon kykyjen ketjuttamiseen tai ennalta määrättyjen viestien lähettämiseen. (engl. macro).
NPC	NPC:t eli ei-pelaaajahahmot ovat pelin ohjaamia peliahmoja, jotka mm. antavat pelaajan ohjaamalle peliahmolle tehtäviä tai toimivat kauppiaina ja luovat käsityksen elävästä pelimaailmasta. (engl. Non-Player Character).

Palvelinryhmä (WoW)	Palvelinryhmä yhdistää kaksi tai useampia pelipalvelimia toisiinsa niin, että yhdistettyjen palvelinten pelaajat toimivat pelaajan näkökulmasta samassa pelimaailmassa ja kuuluvat samaan palvelinten muodostamaan pelaajayhteisöön. (engl. connected realm).
Pelimekaniikka	Pelimekaniikalla viitataan niihin pelaamisen taustalla vaikuttaviin järjestelmiin, jotka määräävät sen, miten pelaajat voivat olla vuorovaikutuksessa pelimaailman ja muiden pelaajien kanssa.
Pelisisältö	Pelisisältö käsittää kaikki ne asiat, mitä pelimaailmassa voidaan tehdä. Tällaisia sisältöjä voivat olla mm. tehtävät, luolastot, ammatit, taistelu, yhteisöllisyys, tutkiminen jne. (engl. content).
PvE	PvE-pelisisällöissä pelaaja on vuorovaikutuksessa pelimaailman ja sen tekoälyn kanssa. (engl. Player versus Environment).
PvP	PvP-pelisisällöissä pelaaja on vuorovaikutuksessa muiden pelaajien kanssa. (engl. Player versus Player).
Pääsyvaatimus (WS)	WS:ssa pelaajan siirtymistä loppupelisisältöön edeltää pääsyvaatimusprosessi, jossa pelaajan on täytettävä tietyt vaatimukset ennen siihen pääsyä. (engl. attunement process).
Ryhmämuodostus-työkalut	Ryhmämuodostustyökaluilla voidaan muodostaa automaattisesti ryhmiä niitä käyttävien pelaajien kesken. Niihin viitataan pelin sisällä mm. lyhenteillä LFG (Looking For Group; etsitään ryhmää), LFR (Looking For Raid; etsitään ryöstöretkiryhmää).
Ryöstöretki	Ryöstöretki on suurta pelaajaryhmää (aineiston peleissä 10 tai yli pelaajaa) varten luotu alueinstanssi pelialueesta, joka tyypillisesti sisältää voimakkaampia hirviöitä ja yhden tai useampia päävihollisia. (engl. raid).
Saalis	Pelihakmot saavat saalista tehtävien suorittamisesta ja hirviöiden kukistamisesta. Saalis voi olla mm. rahaa, varusteita tai resursseja. (engl. loot).
Satunnaisuus/RNG	Satunnaisuus eli RNG viittaa onnen vaikutukseen muuttujana erilaisissa pelimekaniikoissa. Se ilmenee usein esimerkiksi erilaisten palkintojen tai saaliin saamisen yhteydessä, jossa satunnaistekijä niiden laadun. (engl. Random Number Generator).
Seikkailu (WS)	Seikkailu on pelaajaryhmää varten luotu alueinstanssi pelialueesta, joka tyypillisesti sisältää voimakkaampia hirviöitä ja yhden tai useampia päävihollisia. Seikkailut ovat luolastoja helpompia pelisisältöjä. (engl. adventure).
Sähkötysmekaniikka (WS)	WS:in taistelumekaniikka perustuu pääosin sähkötysmekaniikan käyttöön, jossa suurin osa pelaajan, muiden pelaajien ja hirviöiden taistelukykyjen vaikutusalueista voidaan nähdä maassa eri värisinä alueina. Kykyjä käytettäessä pelaajan on suunnattava sähkötysmekaniikan vaikuttava alue niin, että kohde jää sen alle, jotta sillä voidaan osua. Vastaavasti muiden pelaajien tai hirviöiden kykyjä voidaan välttää liikkumalla pois niiden vaikutusalueelta. (engl. telegraph).
Taistelukenttä	Taistelukentät ovat PvP-alueinstansseja, joissa pelaajat taistelevat toisiaan vastaan yksin tai ryhmissä. Taistelukentät sisältävät pelimekaniikkoja, jotka toimivat voittamisen ehtoina. Tyypillinen esimerkki taistelukenttäpelimekaniikasta on lipunryöstö, jossa enemmän vastapuolen lippuja tukikohtaansa kuljettanut puoli voittaa. (engl. battle ground).

Tehtävä	Tehtävät muodostavat suuren osan verkkoroolipeissä pelihahmon ja pelimaailman välisestä kanssakäymisestä. Niitä saadaan pelin ohjaamilta NPC-hahmoilta. Tehtävissä pelaaja lähetetään suorittamaan jotain ennalta määrättyä tavoitetta, joka voi koostua mm. hirviöiden tai muiden pelaajien kukistamisesta, asioiden löytämisestä tai ammatteihin liittyvien resurssien keräämisestä. (engl. quest, mission, task).
Varuskunta (WoW)	Varuskunnat ovat pelihahmokohtaisia alueinstansseja, joihin pelaajat voivat rakentaa rakennuksia ja päivittää niitä. Rakennuksilla on erilaisia tarkoituksia, joita ovat mm. ammatit, pelaajan tavaroiden varastointi ja pelaajan kokoelmien ylläpito. Varuskunnat sisältävät myös pelihahmoa seuraavien NPC-seuraajien ylläpidon ja johtamisen, jossa niitä voidaan lähettää tekemään erilaisia tehtäviä pelaajan puolesta. (engl. garrison).
WoD	WoD (Warlords of Draenor) on WoW:in viides lisäosa, joka julkaistiin 13.11.2014.
WoW	WoW (World of Warcraft) on Blizzard Entertainmentin kehittämä 24.11.2004 julkaistu verkkoroolipeli.
WS	WS (Wildstar) on Carbine Studiosin kehittämä 3.6.2014 julkaistu verkkoroolipeli.

2 Verkkoroolipelit ja niiden nykytila

Tässä luvussa tarkastellaan aluksi lyhyesti verkkoroolipelityypin historiaa ja sitä, miten se on muotoutunut nykyiseen muotoonsa. Tämän jälkeen tarkastellaan pelityyppiä osana nykyistä verkkopelaamista ja sen viimeaikaiseen kehitykseen vaikuttaneita tekijöitä.

2.1 Lähtökohdat, kehittyminen ja nykytila

Verkkoroolipelien juuret nähdään yleisesti olevan MUD-peleissä (Multi-User Dungeon), jotka olivat ensimmäisiä asiakasohjelmien välityksellä pelattavia usealle pelaajalle tarkoitettuja tekstipohjaisia virtuaalimaailmoja (Bartle 2004, 19-23). Ne syntyivät opiskelijaprojekteina yliopistojen tietokoneverkoissa 1970-luvun lopulla, tavoitteenaan luoda silloisiin yksinpelattaviin seikkailupeleihin pohjautuvia pelejä, joita oli mahdollista pelata lähiverkon yli useiden pelaajien kesken (Bartle 2004, 7). MUD-pelit ottivat vaikutteita sisältönsä pöytäroolipeleistä kuten Dungeons and Dragons (TSR, Wizards of the Coast 1974) niin fiktiivisen asetelmansa kuin pelihahmokeskeisyytensäkin puolesta. Nykyisen polven verkkoroolipelit ovat seuranneet MUD-pelejä uskollisesti molempien edellä mainittujen vaikutteidensa osilta (Bartle 2004; Mäyrä 2008; Yee 2014).

Oleelliseksi verkkoroolipelien eroiksi suhteessa MUD-peleihin muodostuivat Internetin kehityksen myötä niiden kolmiulotteiset ja realistisemmat peligrafiikat, massiiviset pelaajamäärät ja pelaamisen yhteisöllinen painotus (Bartle 2004, 21-22; Mäyrä 2008, 128, 129; Yee 2014, 16). Ensimmäisenä kaupallisena verkkoroolipelinä pidetään 3DO:n (1995) kehittämää Meridian 59 -peliä (Mäyrä 2008, 128). Bartle (2004, 23) esittää, että vaikka Meridian 59 ei noussutkaan verkkoroolipelien ensimmäisten suurten nimien joukkoon, jätti se kuitenkin jälkensä pelaajien käsityksiin verkkoroolipelien vaatimuksista. Näitä olivat hänen mukaansa sen esittelemä täysin kolmiulotteinen pelimaailma, peliä laajentavat lisäosat ja pelin sisältämä palvelinarkkitehtuuri, joka mahdollisti aikaisempaa suurempien pelaajamäärien samanaikaisen pelaamisen.

Toisena tärkeänä verkkoroolipelityypin pioneerina pidetään Origin Systemsin (1997) kehittämää Ultima Onlinea, joka kasvatti pelaajamääränsä verkkoroolipeli-nimityksessä esiintyvän massiivinen-sanan suhteisiin, keräten 50 000 pelaajaa julkaisuaan seuraavien kolmen kuukauden aikana. Sen suosion voidaan nähdä perustuvan pelisarjan tuttuuteen pelaajakunnalle, tehden siitä

helposti lähestyttävän suurelle pelaajayleisölle, ja toisaalta sen syvempään ja monipuolisempaan pelimekaniikkaan, joka suosii yhteisöllisyyttä ja pelaajalähtöistä toimintaa. (Bartle 2004, 21-22). Kolmantena tärkeänä verkkoroolipelityypin suunnannäyttäjän voidaan pitää Verant Interactiven ja Sony Online Entertainmentin (1999) julkaisemaa EverQuestia. Sen meriiteiksi voidaan lukea muun muassa Meridian 59:stä ja Ultima Onlinesta edelleen kehitetty käyttöliittymä, pelattavuus ja D&D-pöytäroolipeleihin pohjautuvaa hahmoluokkajärjestelmää (Bartle 2004, 27; Mäyrä 2008, 128).

Verkkoroolipelityypin muovasi sen nykyiseen muotoonsa Blizzard Interactiven (2004) julkaisema WoW. Vaikka se ei sinänsä tuonut mitään sellaista verkkoroolipelien genreen, jota siinä ei olisi aikaisemmin nähty, onnistuttiin sen suunnittelussa ja kehityksessä kuitenkin jalostamaan aikaisempien pelityypin pelien ominaisuudet ennennäkemättömään toimivuuteen. Samoin kuin Ultima Onlinen kohdalla, WoW oli pelaajayleisölle jo ennestään tuttu aikaisempien Warcraft-sarjan (Blizzard Entertainment 1994-) strategiapelien kautta. Silloisia pelaajien vaatimuksia ja odotuksia mukaillen, siinä yhdistyivät pelihahmokeskeinen pelisysteemi, laaja kolmiulotteinen pelimaailma ja aikaisempien Warcraft-sarjan pelien sisältöön perustuva vahva yhteisöllisyyden kannustin.

2.2 Osa nykyistä verkkopelaamista

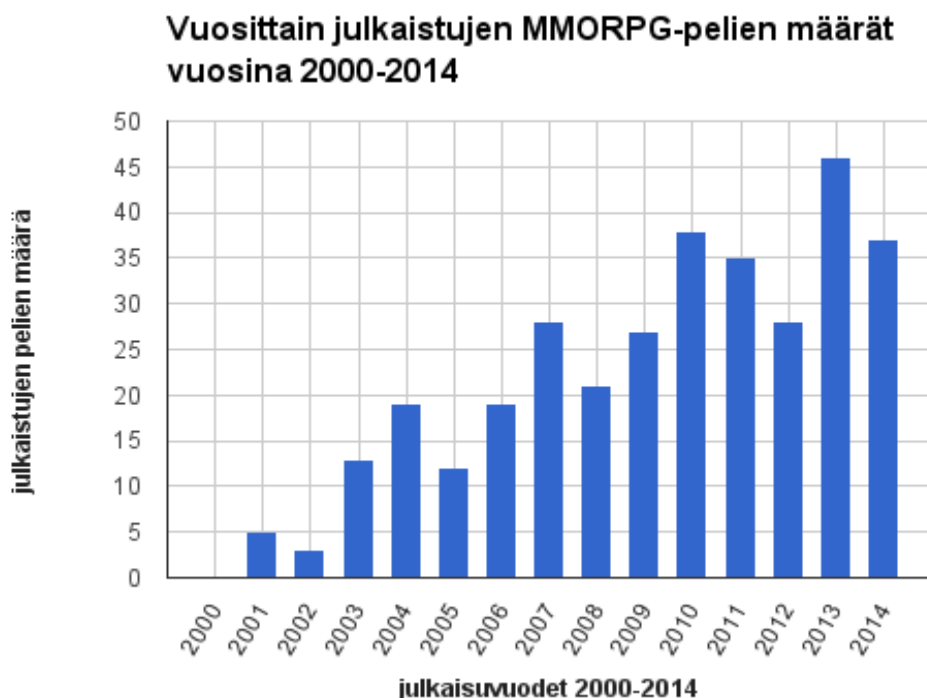
Verkkoroolipelit ovat saavuttaneet näkyvän aseman osana verkkopelaamista kuluneen vuosikymmenen aikana, nostaen mm. WoW:in (Blizzard Interactive 2004), Guild Wars 2:n (ArenaNet 2012) ja Star Wars: The Old Republicin (BioWare 2011) maailmanlaajuiseen suosioon. Osa peleistä on saavuttanut useiden satojen tuhansien tai jopa miljoonien pelaajien pelaajamäärät. Suurinta pelaajakuntaa on pitänyt hallussaan WoW, jonka pelaajamäärät ovat parhaimmillaan olleet yli 12 miljoonaa pelipalvelusta kuukausittain maksavaa tilaajaa¹. Star Wars: The Old Republicilla on hallussaan kaikkien aikojen nopeimmin kasvaneen verkkoroolipelin ennätys, sen rikottua kolmen miljoonan pelipalvelusta maksavan tilaajan rajan kolmen päivän sisällä julkaisustaan².

Pelityypin suosiosta kertoo vastaavasti peliteollisuudessa se, että pelejä julkaistaan kymmeniä

¹ MMOdata.net: Subscriptions 1m - 12m. <haettu 11.12.2015>

² InvestorEA.com: Starwars The Old Republic Jumps to the Lightspeed. <haettu 11.12.2015>

nimikkeitä vuosittain, joista kalleimmat tuotetaan useiden kymmenien miljoonien eurojen kustannuksilla. BioWaren (2011) kehittämä Star Wars: The Old Republic on pitänyt hallussaan ennätystä myös maailman kalleimpana tuotettuna pelinä, sen kustannusarvioiden sijoituessa 150 ja 200 miljoonan dollarin välille³. Pelikehitykseen sijoitettujen suurten summien lisäksi, myös verkkoroolipelien julkaisujen määrä on ollut nousussa 2000-luvun alusta lähtien (Kuvaaja 3).



KUVAAJA 3. Vuosien 2000 ja 2014 välillä julkaistujen verkkoroolipelien määrät (Mmmorpg.com 2015).

Verkkoroolipelien pelaamiseen käytetyn ajan, niiden kehitykseen käytettyjen summien ja julkaistujen pelien määrän vuoksi, ovat myös niiden liikevaihdot suuria. Yli kymmenen vuotta julkaisunsa jälkeen WoW:lla on edelleen neljäs sija tuottoisimpien MMO-pelien listauksessa vuodelta 2014, 728 miljoonan dollarin liikevaihdolla⁴.

2.3 Free-to-play -ansaintamalli ja sen vaikutukset

Free-to-play -ansaintamalli (jatkossa F2P) on yleistynyt viimeisen kymmenen vuoden aikana peliteollisuudessa. Se on tullut osaksi myös verkkoroolipelien pelaamista viime vuosien aikana,

³ Los Angeles Times: Star Wars: The Old Republic — the story behind a galactic gamble <haettu 11.12.2015>

⁴ Mmos.com: Top 10 Most Profitable MMOs and MMORPGs <haettu 11.12.2015>

erityisesti monien pelien siirryttyä kuukausimaksullisesta mallista F2P-malliin, jonka vuoksi sen mahdolliset vaikutukset on syytä ottaa huomioon. Muun muassa Star Wars: The Old Republic (BioWare 2011), Elder Scrolls Online (Zenimax Online Studios 2014) ja WildStar (Carbine Studios 2014) ovat siirtyneet F2P-malliin kuluneen kahden vuoden aikana, luopuen alkuperäisestä kuukausimaksuihin perustuvasta ansaintamallistaan. Suuria nimikkeitä kuten ArcheAge (XL Games, 2014) ja Blade and Soul (NcSoft 2012) on julkaistu suoraan F2P-mallia käyttäväksi.

Mallille ominaista on, että sen pelejä voidaan pelata ilmaiseksi, mutta pelaajilla on mahdollisuus ostaa erilaisia pelin sisäisiä hyödykkeitä (Alha et al. 2014). Verkkoroolipelien kontekstissa tällaisia hyödykkeitä jakautuvat tyypillisesti kahteen luokkaan, joita ovat erilaiset mikromaksujen avulla hankittavat ominaisuudet, jotka vaihtelevat pelien väleillä. Mikromaksujen piiriin voivat kuulua esimerkiksi erilaisten kertakäyttöluonteisten palvelujen ostot, kuten esimerkiksi pelihahmon kehitystä tilapäisesti tehostavat esineet tai pelihahmon ulkonäköön vaikuttavat kosmeettiset esineet. Pelipalvelun tilaajat puolestaan voivat hyötyä esimerkiksi nopeammasta pelihahmon kehityksestä, hahmoluokista, jotka eivät ole ilmaispelaajien käytössä, suuremmista esineiden säilytystiloista pelissä, sekä muista vastaavista pelin sisältöä, pelissä etenemistä tai pelattavuutta lisäävistä ominaisuuksista.

F2P-malli on saanut sekä positiivista että negatiivista palautetta, niin pelikehittäjiltä kuin pelaajiltakin. Pelikehittäjien keskuudessa malli ja sen käyttö peliteollisuudessa on nähty pääosin positiivisena kehityksenä (Alha et al. 2014; Vankka 2014, 49). Pelaajien keskuudessa puolestaan mallia pidetään enemmistön mielestä negatiivisena (Alha et al. 2014; Lin & Sun 2011).

Tämän tutkielman näkökulmasta huomio on syytä kiinnittää F2P-mallin vaikutuksiin pelaajan näkökulmasta. Mallin yhtenä vahvuutena voidaan pitää sen helposti lähestyttävää luonnetta pelaajalle. Koska sekä pelin itsensä että peliin kirjautuminen ovat pelaajalle ilmaisia, on pelin kokeilemisen kynnys pelaajalle huomattavasti matalampi kuin maksullisten pelien tapauksissa. Tällöin pelaajat voivat päättää itse kuinka paljon he haluavat sijoittaa rahaa pelaamiseen ja toisaalta, se mahdollistaa laajempien erilaisten pelaajatyyppeiden pääsyn peliin eritasoisten peliin sitoutumisen tasojen kautta (Alha et al. 2014). Mallin ongelmien voidaan nähdä johtuvan sen tuottavuuden ja pelaajille tarjotun pelikokemuksen suhteeseen. Tällöin pelikehityksen haasteeksi muodostuu luoda pelaajille tarve käyttää rahaa peliin, jota voidaan pelata ilmaiseksikin (Alha et

al. 2014).

Eritasoinen peliin sitoutuminen rahallisen panostuksen kautta voi aiheuttaa myös käsityksen epätasapainosta pelaajien keskuudessa, jolloin pelaamiseen enemmän rahaa sijoittaneet pelaajat ovat etulyöntiasemassa esimerkiksi ilmaispelaajiin verrattuna (Alha et al. 2014). Siihen, onko rahallisen panostuksen tuoma etu eettisesti ongelmallista vai ei, on vaikea antaa yksiselitteistä vastausta. Toisaalta voidaan esittää, että rahan kautta saatava etulyöntiasema pelin sisäisessä hierarkiassa muihin pelaajiin nähden poistaa pelaamisesta taidon elementin kokonaan, kun taas toisaalta voidaan argumentoida, että pelaamiseen enemmän sijoittaneiden pelaajien tulisi myös saada enemmän vastinetta rahalleen pelikokemuksen kautta.

Toinen rahan käyttöön liittyvä ongelma verkkoroolipeleissä on tutkimusten perusteella erilaisten pelaamisen *rajoitusten* käyttö (Alha et al. 2014). Rajoitusten ongelmat ovat nousseet viime vuosina esiin verkkoroolipeleissä mm. erilaisten pelissä etenemisen tai pelihahmojen suorittamien pelaajaa hyödyntävien toimintojen rajoituksina. Näitä käyttämällä pelaajan toimintaa voidaan rajoittaa esimerkiksi erilaisten energia-pelimekaniikkojen avulla, jossa tietyt toiminnot kuluttavat pelaajan energiaa.

F2P-mallin toteutukseen liittyvillä tekijöillä voidaan nähdä olevan sekä positiivisia että negatiivisia vaikutuksia verkkoroolipelien toteutukseen. Malli mahdollistaa pelaajille helpon pääsyn peleihin, jolloin pelaaja voi itse päättää rahallisen sitoutumisensa asteen peliin. Toisaalta se voi mahdollistaa myös pelaajien välisten epäreilujen asetelmien syntymisen peliin paljon sijoittavien ja ilmaiseksi pelaavien välille. Lisäksi mallin käyttö saattaa johtaa pelaajien käsitykseen siitä, että pelissä eteneminen on keinotekoisesti rajoitettua erilaisten aika- tai sisältörajoitusten taakse.

3 Verkkoroolipelisuunnittelun mallit

Tässä luvussa tarkastellaan verkkoroolipelien sisältöä luomalla katsaus erilaisiin niiden keskeisiä sisältöjä tunnistaviin malleihin. Mallien tarkastelun kautta luodaan yleinen käsitys siitä millaiset pelaamisen ja pelien toteutuksen osat nähdään verkkoroolipelikehitystä ja niiden tutkimusta käsittelevissä lähteissä keskeisinä ja erityisesti, millaisten ohjeiden ja annettujen vaatimusten kautta kirjallisuuden voidaan nähdä neuvovan niiden suunnittelussa. Laaja-alaisen käsityksen muodostamiseksi on aineistoon valittu verkkoroolipelikehitystä ja -tutkimusta käsitteleviä malleja erilaisista tieteellisistä näkökulmista. Koska tutkielman tarkoituksena on tutkia erityisesti niihin liittyviä peligenrelle ominaisia piirteitä, on tarkastelun kohteeksi otettu vain sellaisia malleja, jotka keskittyvät erityisesti verkkoroolipelien sisältöön.

Luvun lopuksi esitellään eri mallien analyysin ja niiden sisältöjen synteessin kautta muodostettu verkkoroolipelikehitykselle keskeisten osa-alueiden vaatimusten kriteeristö.

3.1 Yeen motivaatioluokat

Yee (2014, 29) esittelee pelaamisen *motivaatioluokkien* mallin, joka perustuu Bartlen (2004) pelaajamotivaatioiden malliin, jota se laajentaa ja uudelleen järjestee verkkopelaajille tehdyn faktorianalyysitutkimuksen tulosten valossa. Esitellyn motivaatioluokkien mallin keskeinen argumentti on, että pelaaja voidaan luokitella samanaikaisesti useampaan kuin yhteen motivaatioluokkaan toisin kuin Bartlen (2004) pelaajamotivaatioiden malli esittää. Yksittäisen motivaatioluokan komponentin painoarvo ei siis ole suhteessa muiden komponenttien painoarvoihin, vaan ne muodostavat pelaajakohtaisen kuvaajan pelaajan näkökulmasta keskeisinä pidettyinä osa-alueista (Yee 2006, 15).

Motivaatioluokkien malli on koostettu olemassa olevan kirjallisuuden ja avointen aikaisempien kyselytutkimusten tuloksia kokoamalla (Yee 2006, 3). Pelaamisen motivaatiot on validoitu luomalla koosteessa esiin nousseiden motivaatioiden pohjalta kyselytutkimus, jossa 3200 pelaajaa vastasi 39 kysymyksen sarjaan. Motivaatiot luokiteltiin tämän jälkeen faktorianalyysin avulla niin, että keskenään korreloivat motivaatiot muodostivat luokkia. Yeen (2006, 3) mukaan menetelmällä saavutettiin seuraavat tulokset: sen avulla varmistettiin, että syntyneiden motivaatioluokkien sisältämät motivaatiot olivat yhteydessä toisiinsa ja toisaalta se, että luokassa

ei ollut motivaatioita, jotka eivät olleet muihin yhteydessä. Lisäksi käytetty menetelmä tarjosi tavan määritellä kyseiset motivaatiot.

Yeen (2014) motivaatioluokat ovat saavutukset, sosiaalinen vuorovaikutus ja immersio. Taulukoissa 2-4 esitellään motivaatioluokkien komponentit kuvauksineen:

TAULUKKO 2. Motivaatioluokkien saavutukset komponentteineen ja kuvauksineen (Yee 2014, 29-31).

Saavutukset	
Komponentti	Kuvaus
Kehitys	<ul style="list-style-type: none"> Pelaajan tavoitteena on pelin asettamien haasteiden voittaminen, pelihahmon kehitys ja pelin sisäisten resurssien kartuttaminen. Pelaaja nauttii jatkuvasta etenemisestä ja vallan kasvattamisesta pelin sallimissa muodoissa. Pelaaja haluaa osoittaa osaamisensa ja varallisuutensa muille pelaajille ja saada siitä tunnustusta. Pelaajat, joiden pelaamisen motivaatioluokat painottuvat pelihahmon kehitykseen, ovat tyypillisesti kiinnostuneita kilpailullisista ja tavoitteellisesti pelaavista hardcore-pelaajien killoista.
Pelimekaniikka	<ul style="list-style-type: none"> Pelaaja saa mielihyvää pelaamisen taustalla vaikuttavien pelimekaniikkojen analysoinnista ja ymmärtämisestä. Pelaajan päämääränä on ymmärtää pelimekaniikan toimintaa ja näin optimoida pelihahmon tehokkuutta suhteessa ympäristöönsä ja muihin pelaajiin.
Kilpailu	<ul style="list-style-type: none"> Pelaaja nauttii jännityksestä ja kokemuksesta, joka syntyy muiden pelaajien kanssa kilpailusta. Pelaaja nauttii muiden pelaajien voittamisesta ja dominoinnista.

TAULUKKO 3. Motivaatioluokkien sosiaalinen vuorovaikutus komponentteineen ja kuvauksineen (Yee 2014, 31-32).

Sosiaalinen vuorovaikutus	
Komponentti	Kuvaus
Muiden pelaajien kanssa tekemisissä olominen	<ul style="list-style-type: none"> Pelaaja nauttii muiden pelaajien tapaamisesta ja heihin tutustumisesta. Pelaaja hakeutuu tekemisiin muiden pelaajien kanssa, joko rupattelun tai auttamisen muodoissa. Pelaaja on kiinnostunut casual-pelaajien muodostamista ystävällisistä killoista.
Pelaajien väliset suhteet	<ul style="list-style-type: none"> Pelaaja tavoittelee tarkoituksellisia ja pitkäkestoisia suhteita muiden pelaajien kanssa. Pelaaja käy mielellään merkityksellisiä ja henkilökohtaisia keskusteluita muiden pelaajien kanssa. Pelaaja etsii ystäviä verkkopelaamisesta, joihin voidaan tukeutua tarvitessaan apua tai tukea tosielämän ongelmien kanssa.
Ryhmätyö	<ul style="list-style-type: none"> Pelaaja nauttii kanssakäymisestä muiden pelaajien kanssa ryhmätoiminnan ja yhteistyön muodoissa. Pelaaja saa enemmän tyydytystä yhdessä saavutetuista päämääristä kuin yksin saavutetuista.

TAULUKKO 4. Motivaatioluokkien immersio komponentteineen ja kuvauksineen (Yee 2014, 31-33).

Immersio	
Komponentti	Kuvaus
Löytöjen tekeminen	<ul style="list-style-type: none"> Pelaaja nauttii pelimaailman paikkojen, tehtävien tai esineiden löytämisestä. Pelaaja nauttii pelimaailmassa liikkumisesta nähdäkseen ja tutkiakseen löytämiään paikkoja.
Roolipelaus	<ul style="list-style-type: none"> Pelaaja nauttii pelin tarinaan ja maailmaan uppoutumisesta luomansa pelihahmon näkökulmasta. Pelaaja käyttää muita enemmän aikaa pelimaailman taustatarinan lukemiseen ja ymmärtämiseen, sekä oman pelihahmonsa taustatarinan luomiseen. Pelaaja nauttii pelihahmonsa roolipelaamisesta, voidakseen tuntea olevansa osa pelimaailmaa ja sen tarinaa.
Pelihahmon ulkonäön räätälöinti	<ul style="list-style-type: none"> Pelaajalle on tärkeää voida muokata pelihahmonsa ulkonäköä, väriteemaa ja tyyliä. Pelaaja viihtyy parhaiten sellaisten pelien parissa, jotka mahdollistavat pelihahmojen laajan muokkauksen.
Eskapismi	<ul style="list-style-type: none"> Pelaaja käyttää peliympäristöä rentoutumiseen tai tosielämän aiheuttaman stressin lievittämiseen.

Yee (2014) malli pyrkii tunnistamaan erilaisia pelaamisen motivaatioita, jotka yhdessä toistensa kanssa muodostavat pelaajakohtaisen profiilin pelaamiselle keskeisinä nähdystä osa-alueista. Mallin suhteen on kiinnitettävä huomiota siihen, että se käsittelee pelaajien motivaatioita pelaajien toiveiden lähtökohdasta, eikä niinkään esimerkiksi pelikehityksen vaatimusten lähtökohdista. Tästä syystä mallin käyttö osana luvun lopussa esiteltävää vaatimuskriteeristöä vaatii jossakin määrin mallin sisältöjen tulkintaa. Huomattavaa on myös, että mallin esittelemät pelaamiselle keskeiset komponentit ja niiden osat eivät päde samanaikaisesti kaikkiin pelaajiin, vaan ne ovat potentiaalinen kokoelma niitä pelaamisen motivaatioita, jotka Yee (2014) on tutkimuksensa perusteella tunnistanut.

Mallin sisältö tarjoaa kuitenkin laaja-alaisen poikkileikkauksen siihen, millaisia kokemuksia pelaajien voidaan nähdä tavoittelevan tai odottavan verkkoroolipelien pelaamisesta. Tästä syystä malli tarjoaa hyödyllisen ja helposti sovellettavan teoreettisen työkalun pelaajapalautteen analysoinnissa, kun palautteen saamisen lähteenä toimivat yksittäisten pelaajien näkemykset pelikehityksestä.

3.2 Mulliganin elinkaaren malli

Mulligan (2003) käsittelee kirjassaan verkkoroolipelien toteutusta, ottaen huomioon niiden kaupalliseen menestykseen liittyviä näkökulmia. Hän painottaa erityisesti sitä, että suunniteltaessa verkkoroolipelejä on oleellista ymmärtää pelaamisen eri vaiheille tyypilliset haasteet (Mulligan 2003, 13). Kirjan keskeisin argumentti tämän tutkielman kannalta käsittelee pelaamisen *elinkaaren* merkitystä verkkoroolipeleissä ja sen suunnittelun huomioimista pelikehitysprosessissa. Mulligan (2003, 13) esittelee osana verkkoroolipelisuunnittelun keskeisiä teemoja pelaamisen elinkaaren mallin, joka esittelee pelaamiselle ominaiset erilaiset vaiheet ja niille keskeiset pelaamisen osa-alueet. Malli on tutkimuksen kannalta relevantti erityisesti siksi, että se esittelee vaiheittaisen ja rakenteistetun mallin, joka tarjoaa yksiselitteisiä vaatimuksia, joita verkkoroolipelisuunnittelussa tulee huomioida.

Koska malli tarkastelee pelaamista kaupallisesta näkökulmasta, on perusteltua, että se antaa paljon painoa sellaisille tekijöille kuin pelaamiseen opastaminen ja pelaajan tutustuttaminen pelin toimintaan, ja toisaalta pelaajan sisällyttämiselle osaksi pelaajayhteisöä. Mallin mukaan pelaajat ryhtyvät pelaamaan verkkoroolipeliä sen pelillisen sisällön vuoksi, mutta ensisijaiseksi

pelaamisen motivaatioksi muodostuu lopulta kuitenkin pelaajayhteisö ja siihen kuuluminen (Mulligan 2003, 139). Tästä syystä yhteisöllisten suhteiden muodostamista on tuettava pelisuunnittelussa. Verkkoroolipelityypin keskeisimpiä tekijöitä ovat hyvät pelaajien välisen viestinnän ja yhteyksien muodostamisen työkalut (Mulligan 2003, 139).

Mallin pohjalla vaikuttava argumentti on, että verkkoroolipelien menestyminen rakentuu sen pelaajayhteisön ympärille, jolloin pelin elinikä tulee jäämään lyhyeksi, ellei pelille onnistuta rakentamaan pysyvää pelaajakuntaa. Tämän vuoksi pelaajan tarpeiden huomioon ottaminen on oleellista pelaamisen eri vaiheissa, jotta pelaajalle voidaan tarjota ne keskeiset pelaamisen ominaisuudet, joiden kautta pelaaja muodostaa suhteen pelaamiseen.

Mulligan (2003, 15) esittää, että pelisuunnittelussa on tärkeätä ajatella eteenpäin suhteessa pelaamisen elinkaaren eri vaiheisiin. Pelisuunnittelun ratkaisujen toteutuksessa tulee siis aina huomioida se, miten ne vaikuttavat pelaamiseen ja pelaamisen kokemukseen vuosia niiden toteuttamisen jälkeen. Pelaamisen elinkaari jakautuu mallissa neljään vaiheeseen, jotka ovat hämmennys, innostus, osallisuus ja kyllästyminen.

Taulukkoon 5 on koottu pelaamisen elinkaaren vaiheet niille keskeisten pelikehityksen piirteiden kuvauksien kanssa:

TAULUKKO 5. Pelaamisen elinkaaren malli vaiheineen (Mulligan 2003, 14).

Pelaamisen elinkaaren malli	
Vaihe ja kesto	Kuvaus
Hämmennys (alle 1kk)	<ul style="list-style-type: none"> Pelaajan on tärkeä saada ohjausta pelin pelaamisessa joko peliin sisällytettyjen tutoriaalien tai ihmiskontaktien kautta. 90% pelaajista, jotka saavat tehokasta apua peliin tutustumiseen ensimmäisen siihen käytetyn tunnin aikana jatkavat pelaamista seuraavaan vaiheeseen.
Innostus (2-4kk)	<ul style="list-style-type: none"> Pelaaja on päättänyt pelaavansa peliä ja muodostanut alustavan käsityksen pelimaailmassa toimimisesta ja kehittämisestä. Pelaaja syventyy pelin pelaamiseen kattavammin, pyrkien luomaan suhteita pelaajayhteisöön ja tutustuessaan pelimaailman tarinaan.
Osallisuus (4-48kk)	<ul style="list-style-type: none"> Vaihe rakentuu pelaamisen yhteisöllisen toiminnan ympärille. Pelaajayhteisöön tai sen osaan kuuluminen tuo mukanaan muita pelaamisen alaelementtejä, kuten pelin sen hetkisen tarinaan osallistumisen tai yhteisöllisiin tapahtumiin osallistumisen.
Kyllästyminen (2-4kk)	<ul style="list-style-type: none"> Peliin kyllästytään jossakin vaiheessa, yhteisöllisten tekijöiden vahvuudesta huolimatta. Pelaajan mielenkiintoa voidaan herättää tarjoamalla uusia pelillisiä ominaisuuksia tai pelillistä sisältöä.

Mallin suhteen on huomioitava, että se on yli kymmenen vuotta vanha. Mallin neliosaisen pelaamisen elinkaaren voidaan kuitenkin edelleen olettaa pitävän sisältönsä suhteen paikkansa. Mallin eri osien ajallisten pituuksien määrät ovat todennäköisesti kuitenkin lyhentyneet pelityypin pelien tarjonnan lisääntyessä ja niiden tullessa tutuksi pelaajille. Mallin vahvuudeksi ja teemaksi, jolla se erottuu muista tarkastelluista malleista, voidaan kuitenkin tämän tutkielman aihepiirissä lukea sen painottuminen yhteisöllisyyden rakentamiseen ja ylläpitämiseen.

3.3 Rogersin kerrosmalli

Rogers (2005) tarkastelee verkkoroolipelikehityksen osa-alueita pelaamiseen motivoivan pelisuunnittelun näkökulmasta. Artikkelin on valittu osaksi tutkielman aineistoa, koska se tarjoaa rakenteisen mallin verkkoroolipelisuunnittelua varten, joka tarkastelee sitä erityisesti pelaamisen *sisällön kerrostamisen* näkökulmasta. Pelisuunnittelun sisältö jaetaan artikkelissa kolmeen verkkoroolipelien sisällön käsitteelliseen kerrokseen, joista kukin keskittyy tiettyihin toteutuksen osa-alueisiin ja sen sisältämiin haasteisiin. Kerrosten tarkoituksena on ottaa huomioon pelaamisen

eri vaiheille kriittisiä tekijöitä, jotta pelaajalle voidaan tarjota pelikokemus, joka herättää kiinnostuksen pelaamiseen ja samalla motivoi asettamaan pitkän tähtäimen tavoitteita pelissä kehittymiseen.

Artikkelissa esitetään, että verkkoroolipelien suunnittelun tärkein haaste on saada pelaajat pelaamaan yli 30 päivää (Rogers 2005). Tätä perustellaan sillä että pelaajat, joille verkkoroolipelityyppi ei ole entuudestaan tuttu, eivät ole tottuneet sijoittamaan yli 30 päivää yksittäisen pelin pelaamiseen. Nykyisellään verkkoroolipelejä julkaistaan vuosittain useita. Tästä johtuen Rogersin (2005) käsitys pelisuunnittelun haasteesta esitellä pelejä uudelle yleisölle kaipaa hieman uudelleenasettelua nykyisen verkkoroolipelien sukupolven pelaajien näkökulmasta. Pitää paikkansa, että verkkoroolipeligenren yleistyessä edelleen ja sen pelien määrän lisääntyessä, mahdollisesti yhä useampi pelaaja kokeilee sitä. Tärkeämpänä näkökulmana voidaan kuitenkin pitää tämän tutkielman näkökulmasta pelaajien siirtymistä yhdestä verkkoroolipelistä toiseen. Artikkelin näkökulmaa ja sisältöä voidaan kuitenkin pitää relevanttina myös sen alkuperäisestä näkökulmasta, koska pelaamisen aloittamisen vaatimukset vastaavat toisiaan edelleen. Pelaajat tavoittelevat miellyttävää ja mukaansatempaavaa pelikokemusta, joka tarjoaa haasteita niin yksilö- kuin yhteisötasollakin.

Kolme keskeistä pelisuunnittelun tasoa Rogersin (2005) mukaan ovat pelaamisen aloittamista seuraavat ensimmäiset 30 minuuttia, 30 tuntia ja 30 vuorokautta. Kukin taso johdattaa pelaajaa pelin sen hetkisissä keskeisissä osa-alueissa niin, että tutustuttamisen päämääränä on saada pelaaja jatkamaan pelaamista 30 päivää, jonka aikana pelaamiselle luodaan sekä pohja että motivaatio. Taulukkoon 6 on koottu pelaamisen eri tasot niin, että niiden yhteydessä on kerrottu, millaisia tavoitteita kullekin tasolle on asetettu ja millaisten pelillisten ominaisuuksien tarjoamisen kautta niitä tavoitellaan:

TAULUKKO 6. Pelikehityksen kolme tasoa kuvauksineen (Rogers 2005).

Pelikehityksen kolme tasoa	
Taso	Kuvaus
30 min	<p>Pelaamisen ensimmäisen tason pääasiallisen tavoitteena on vangita pelaajan mielenkiinto. Tällä rakennetaan pohja peliin sitoutumiselle ja pitkäaikaiselle pelaamiselle. Tämän tavoitteen toteutumista edesautetaan tarjoamalla pelaajalle mm. seuraavan laisia pelillisiä elementtejä:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mielenkiintoinen fiktiivinen asetelma, joka herättää pelaajan mielenkiinnon pelimaailmaan. • Lupaava ja innostava pelihahmon kehitys, joka tarjoaa pelaajalle käsityksen millaiseen suuntaan pelihahmoa voidaan kehittää. • Asteittainen peliohjauksen tutoriaali, jossa pelaaja tutustuu pelin ja sen käyttöliittymän toimintaan sen varsinaisissa pelillisissä konteksteissa. • Kiinnostava pelihahmon luonti, jossa pelaaja luo oman yksilöidyn ja samaistuttavan pelihahmonsa. • Johdatus pelimaailmaan, sen tilaan ja pelaajan rooliin osana sen tapahtumia.
30 h	<p>Pelaamisen toisen tason ensisijaiset tavoitteet ovat tarjota pelaajalle käsitteelliset työkalut itsensä määrittelemiseen pelissä sekä henkilökohtaisten saavutustensa että yhteisöllisen asemansa kautta. Näiden tavoitteiden toteutumista edesautetaan tarjoamalla pelaajalle mm. seuraavan laisia pelillisiä elementtejä:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pelaajalle esitellään pelaamisen pääasiallinen prosessi, jolla pelissä edetään, pelihahmoa kehitetään ja tavoitteita saavutetaan. • Pelaajaa rohkaistaan vuorovaikutukseen pelimaailman kanssa erilaisten kiinnostavien tarinallisten tehtäväsarjojen avulla. • Pelaajalle tarjotaan mahdollisuus muodostaa käsitys siitä, millaisia kehitysmahdollisuuksia hänellä ja hänen pelihahmollaan on, miten ne voidaan saavuttaa. • Hahmoluokkasuunnittelussa otetaan huomioon niiden rooli osana ryhmäpelaamista tukemalla hahmojen keskinäistä riippuvuutta ja palkitsemalla pelaajien välisestä yhteistyöstä. • Pelaajalle tarjotaan riittävästi tietoa pelin toiminnasta, jotta hän voi muodostaa pidemmän tähtäimen tavoitteita. • Pelaajalle tarjotaan mahdollisuus muodostaa suhteita pelaajayhteisöön.
30 d	<p>Pelaamisen kolmannen tason ensisijaisina tavoitteina ovat pelaamisen pitkän aikavälin tavoitteiden tarjoaminen pelaajalle yksilö- ja yhteisötasolla. Tavoitteiden painotus siirretään yksilötason tavoitteiden saavuttamisesta yhteisötasolle. Näiden tavoitteiden toteutumista edesautetaan tarjoamalla pelaajalle mm. seuraavan laisia pelillisiä elementtejä:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pelaajalle tarjotaan mahdollisuuksia pitkän aikavälin tavoitteiden asettamiseen ja saavuttamiseen, joiden kautta hän voi jatkaa itsensä määrittelemistä suhteessa muuhun pelaajayhteisöön ja rooliinsa osana sitä. • Pelaajayhteisöille tarjotaan mahdollisuuksia määritellä itsensä osana pelaajayhteisöä ja lisätä arvovaltaansa siinä.

Rogersin (2005) artikkeli käsittelee konkreettisella tasolla verkkoroolipelien tämän hetkistä ongelmaa, joka on saada pelaajat motivoitua pelaamaan peliä pitkiä ajanjaksoja. Se käsittelee ongelmaa keskittymällä pelin aloittamista välittömästi seuraavan ajan jakson suunnitteluun, jossa

hänen mukaansa tulee erityisesti ottaa huomioon pelaajan ja pelihahmon välisen tunnesiteen muodostumisen tärkeys, kiinnostavan pelihahmon kehityksen tarjoaminen ja yhteisöllisten osa-alueiden esittely ja pelaajan ulottuville tuominen. Mallin vahvuutena voidaan nähdä sen konkreettiset esimerkit siitä, miten pelaajien mielenkiinto pelaamista kohtaan voidaan vangita ja toisaalta, miten sitä voidaan pitää yllä.

3.4 Castronovan motivaation kannustimet

Castronova (2005) on tarkastellut virtuaalimaailmoja erityisesti niissä esiintyvien sosiaalisten rakenteiden näkökulmasta. Castronova (2005, 107) esittelee verkkoroolipelien keskeisten sisällöllisten osa-alueiden mallin, joka koostuu seitsemästä pelaamisen motivaation *kannustimesta*, joilla viitataan niihin pelillisiin ominaisuuksiin ja tekijöihin, joiden avulla motivaatiota verkkoroolipelien pelaamiseen voidaan kasvattaa. Mallissa painottuvat erityisesti pelaajan suhde pelimaailmaan ja se, kuinka pelisuunnittelulla voidaan vaikuttaa pelaajan itsevalinnan prosesseihin. Malli ottaa erityisesti huomioon sosiaalisten konventioiden merkityksen verkkoroolipelien pelaamisessa. Malli esittääkin, että tosielämän instituutiot esiintyvät verkkoroolipeleissä monimuotoisesti, jonka vuoksi pelisuunnittelussa tulee ottaa ne huomioon ja tehdä niiden ilmentyminen mahdolliseksi.

Castronova käyttää kannustimien määrittelyssä käsitteitä *validointi* (Castronova 2005, 112) ja *itsevalinta* (Castronova 2005, 108). Validoinnilla viitataan pelaajan tarpeeseen määritellä pelaamisen päämääriä sosiaalisessa kontekstissa ja toisaalta arvioida saavutustensa arvoa suhteessa muihin pelaajiin. Itsevalinnalla viitataan pelaajan tarpeisiin noudattaa henkilökohtaisia pelaamisen motivaatioitaan, jotka saattavat liittyä esimerkiksi emotionaalisiin tarpeisiin, kuten roistomaiseen käytökseen, sankarin rooliin asettumiseen tai häiriköintiin, joita tosielämässä ei voida normaalisti toteuttaa. Castronova (2005, 107) esittelee seitsemän pelaamisen kannustinta, joita ovat 1) pelaajan roolit virtuaalimaailmassa, 2) pelihahmon kehitys, 3) pelaajan ja pelihahmon status, 4) riski ja vaara pelimaailmassa, 5) resurssien niukkuus ja pakotettu yhteistyö, 6) pelin viestit ja 7) räätälöity sisältö ja tekoäly.

Castronovan (2005) pelaamisen kannustimet keskittyvät erityisesti pelaajan emotionaalisten tarpeiden tyydyttämiseen, saavutusten validointiin pelaajayhteisössä ja sosiaalisten konventioiden merkitykseen pelimaailman kontekstissa. Malli esittääkin, että tosielämän instituutiot esiintyvät

verkkoroolipeleissä monimuotoisesti, jonka vuoksi pelisuunnittelussa tulee ottaa ne huomioon ja tehdä niiden ilmentyminen mahdolliseksi. Taulukkoon 7 on esitelty Castronovan kannustimet niille keskeisten ominaisuuksien kanssa:

TAULUKKO 7. Castronovan (2005, 108-121) pelaamisen kannustimet kuvauksineen.

Pelaamisen kannustimet	
Kannustin	Kuvaus
Pelaajan roolit virtuaalimaailmassa	<ul style="list-style-type: none"> • Pelaajat voivat ottaa erilaisia sosiaalisia rooleja, jotka perustuvat sellaisiin emotionaalisiin tarpeisiin, joita tosielämässä ei voida toteuttaa. • Roolien valintaa ohjataan ja tuetaan tarjoamalla pelimekaniikan ja tekoälyn välityksellä pelaajalle valmiita pelihahmomalleja (esimerkiksi hahmoluokkia), joiden ominaisuudet vastaavat esimerkiksi populaarikulttuurista tai fantasiakirjallisuudesta entuudestaan tuttuja stereotyyppisiä. • Omaksumiensa roolien avulla pelaaja voi validoida toimintaansa pelimaailmassa ja sen sosiaalisessa rakenteessa.
Pelihahmon kehitys	<ul style="list-style-type: none"> • Pelihahmon kehitys koostuu sarjasta sääntöjä, jotka antavat pelaajalle mahdollisuuden kartuttaa pelihahmopääomaa. Näin pelaaja voi sijoittaa vaivaa pelimaailmassa toimimiseen, josta saaduilla palkinnoilla pelihahmo voi ottaa osaa erilaisiin sisältöihin ja toimia pelimaailmassa. Pelihahmopääoma jakautuu fyysiseen ja ei-fyysiseen pääomaan. <ul style="list-style-type: none"> ○ Fyysisen pelihahmopääoman palkinnot kasvattavat pelihahmon konkreettisia palkintoja pelimaailmassa, kuten rahaa tai parempia varusteita. ○ Ei-fyysinen pelihahmopääoma kasvattaa pelihahmon kykyjä tehdä asioita, kuten taistella tai rakentaa asioita. • Pelihahmon kehitystä kutsutaan oravanpyöräksi, joka on suunniteltu niin, että saavutetut pelaamisen palkinnot mahdollistavat uusien, vaikeampien päämäärien tavoittelun. • Pelihahmon kehityssysteemi voidaan suunnitella niin, että sen avulla pelaajat voivat antaa toiminnalleen merkityksen. Pelaajat jakavat yhteisen käsityksen toiminnan merkityksestä ja validoivat sitä suhteessa omiin ja muiden saavutuksiin.

Pelaajan ja pelihahmon status	<ul style="list-style-type: none"> • Verkkoroolipeleissä esiintyy vastaavia statuseroja kuin tosielämässäkin; toiminnalla ei tähdätä ainoastaan niistä saataviin konkreettisiin palkintoihin, vaan myös abstrakteihin palkintoihin kuten sosiaaliseen tunnustukseen. • Eriarvoisuus on oleellinen osa pelimaailmojen suunnittelua. Ne suunnitellaan antamaan kaikille pelaajille yhtäläiset mahdollisuudet statuksen saavuttamiseen, mutta samalla niin, että ne mahdollistavat pelaajien välisen eriarvoisuuden.
Riski ja vaara pelimaailmassa	<ul style="list-style-type: none"> • Erilaisten rangaistusten antaminen pelaajan epäonnistumisista antaa pelaajalle käsityksen toiminnan merkityksellisyydestä ja toisaalta validoi pelaajan mahdollisia saavutuksia. Lisäksi, pelaajan saamaa onnistumisen tunnetta vahvistaa se, että tavoitteita ei voida saavuttaa pelkällä ajallisella panostuksella, vaan siihen vaaditaan myös taitoa. • Pelaaja voi menettää (useimmiten väliaikaisesti) pelihahmopääomaa pelihahmon heikentyneiden taitojen tai voimien muodossa tai varusteiden korjaamiseen kuluvaan rahan muodossa. Pelaaja voi menettää myös saavuttamansa statuksen pelaajayhteisössä, esimerkiksi pelaamalla huonosti tai pelaajayhteisössä validoitujen tavoitteiden ja päämäärien painotusten muuttuessa. • Menetyksen riski lisää immersiota pelimaailmaan, koska toiminnalla on seurauksia.
Resurssien niukkuus ja pakotettu yhteistyö	<ul style="list-style-type: none"> • Sosiaalinen pääoma kuvaa pelaajan suhdetta muuhun pelaajayhteisöön. • Verkkoroolipelit suunnitellaan niin, että vaikka resursseja on tarjolla paljon, ei yksi pelaaja voi pitää hallussaan niitä kaikkia. • Tekemällä resursseista niukkoja, voidaan pelaajia rohkaista joko yhteistyöhön tai keskinäisiin konflikteihin.
Pelin viestit	<ul style="list-style-type: none"> • Pelisuunnittelulla voidaan välittää pelaajille viestejä ja asenteita. • Esimerkiksi pelihahmostereotyypit voivat antaa pelaajalle käsityksen siitä, millaisia luonteenpiirteitä siihen liitetään. • Pelihahmojen suunnittelulla voidaan mahdollistaa viestiminen pelaajille, tehtyjen pelihahmovalintojen perusteella. • Pelimaailman sisältämällä viesteillä ei niinkään tähdätä ideologioiden tai asenteiden kauppaamiseen vaan sellaisen pelimaailman rakentamiseen, johon kaikki pelaajat voivat jollakin tasolla samaistua. • Pelin välittämät viestit vahvistavat yhteisön normeja. Näin pelaajille annetaan mahdollisuus olla erilaisia, mutta samanarvoisessa asemassa.

Räätälöity sisältö ja tekoäly	<ul style="list-style-type: none"> • Useimmat verkkoroolipelit pyrkivät tarjoamaan pelaajilleen räätälöityä sisältöä, jotta pelaaja voi toteuttaa myös omakohtaisia ja pelaajayhteisön ulkopuolisia emotionaalisia tarpeitaan. • Pelaamisen ja pelihahmon kokemuksen yksilöinti on ongelmallista pelimaailmassa, joka jaetaan tuhansien muiden pelaajien kanssa, joilla on mahdollisuus vastaaviin saavutuksiin. Räätälöity asettaa pelaajan suhteeseen pelimaailman asukkaisiin, jolloin saavutusten ja onnistumisten validointi on helpompaa. • Tekoäly mahdollistaa pelikokemuksen luomisen, joka ei ole suunnattu kaikkia pelaajia varten, vaan ainoastaan pelaajaa itseään varten. • Tekoälyn kautta pelaajalle voidaan luoda kokemus esimerkiksi muiden pelaajien johtamisesta, lemmikkien kasvattamisesta tai henkilökohtaisesta arkkivihollisesta. • Tekoälyn ohjaamalta hahmolta voidaan saada palautetta, esimerkiksi saavutuksista, joka validoi pelaajan pelikokemusta ja tätä kautta täyttää itsevalinnan tarpeesta otettuja rooleja.
--------------------------------------	---

Castronovan pelaamisen kannustinten mallia voidaan pitää tarkastella vastaavasta näkökulmasta kuin ylempänä tarkasteltua Yeen (2014) motivaatioluokkien mallia, koska se painottaa pelaajan näkökulmasta pelaamiselle keskeisiä sisällöllisiä osa-alueita. Castronovan malli tarjoaa kuitenkin tutkimuksen tavoitteelle hyödyllisen näkökulman tarkastelemalla pelaamisen motivaatioon edistävasti vaikuttavia pelisuunnittelun osatekijöitä niiden sosiaalisten konventioiden merkityksellisyyden näkökulmasta. Malli tarjoaa pelaajille siis vastaavanlaisia ylläkköitä verkkoroolipelissä menestymiseen kuin millaisia pelaajien on mahdollista tavoitella oikeassa elämässään, jonka voidaan nähdä lisäävän pelaamisen merkityksellisyyttä pelaajille.

3.5 Hamarin ja Lehdonvirran virtuaalitalousmalli

Hamari & Lehdonvirta (2010) tarkastelevat verkkoroolipelikehitystä markkinoinnin näkökulmasta, esitellen pelikehityksen mallin, joka tähtää virtuaalituotteiden kysynnän luomiseen ja ylläpitämiseen pelaajien keskuudessa. Artikkelin tarkastelee niitä syitä, joiden vuoksi pelaajat ostavat virtuaalituotteita ja sitä, miten virtuaalituotteille luodaan kysyntä peliin sisällytettyjen sääntöjen ja pelimekaniikkojen avulla. Vaikka malli tarkasteleekin pelikehitystä markkinoinnin näkökulmasta, sisältää se hyödyllisiä käsitteitä myös pelien sisällöllisen toteutuksen näkökulmasta.

Artikkeli esittelee kaksi verkkoroolipelisuunnittelun kannalta relevanttia markkinoinnille ominaista käsitettä. Ensimmäinen käsitteistä on pelaajakunnan osiin *segmentointi*. Tässä pelaajakunnan osat tunnistetaan ja jaetaan erilaisiin strategisesti relevantteihin osiin esimerkiksi

pelaajien tarpeiden perusteella. Toinen keskeinen käsite on *tuotedifferointi*, jonka avulla pelaajille tarjottavat tuotteet erilaistetaan joko vertikaalisesti tai horisontaalisesti. Vertikaalisella tuotedifferoinnilla tarkoitetaan tuotteita, joita voidaan verrata kilpailevan tuotteen ominaisuuksiin. Tällaisia tuotteita voivat verkkoroolipeleissä olla esimerkiksi eri tasoiset varusteet. Horisontaalisella tuotedifferoinnilla puolestaan viitataan esineisiin, jotka tarjoavat täysin erilaisia ominaisuuksia kilpaileviin tuotteisiin nähden. Tällaiset virtuaalituotteet liittyvät verkkoroolipeleissä tyypillisesti sellaisiin pelaamisen eri aspekteihin, jotka eivät ole toisiinsa suoranaisesti yhteydessä. Horisontaalisesti erillisiä aspekteja, jotka toimivat erilaisten pelimekaniikkojen välityksellä, voivat olla esimerkiksi pelaajien keskinäinen kanssakäyminen, kaupankäynti ja pelin tarjoamien haasteiden voittaminen. (Hamari & Lehdonvirta 2010).

Hamari & Lehdonvirta (2010) esittelevät tarpeiden luomisen mallin, jossa esitellään viisi pelimekaniikkaa, joiden avulla pelaajille voidaan luoda tarpeita eri tasoilla. Tämän tutkielman kontekstissa mallia tarkastellaan erityisesti pelaamisen motivaatioiden kautta niin, että pelaajille luodut tarpeet nähdään syinä pelaamiselle. Malli hyödyntää segmentoinnin ja tuotedifferoinnin käsitteitä tunnistamalla pelaajien joukosta sekä horisontaalisia että vertikaalisia segmenttejä, joilla on omat ryhmäkohtaiset tarpeensa ja ottaen ne huomioon pelin sääntöjen, sisällön, mekaniikan suunnittelussa. Taulukkoon 8 on kerätty Hamarin & Lehdonvirran (2010) mallin luokat niille keskeisten osa-alueiden kanssa:

TAULUKKO 8. Tarpeiden luomisen malli (Hamari & Lehdonvirta 2010).

Tarpeiden luomisen malli	
Mekaniikka	Kuvaus
Sisällön kerrostaminen	<ul style="list-style-type: none"> Sisällön kerrostamisen avulla voidaan luoda vertikaalisia pelaajasegmenttejä, esimerkiksi tasojärjestelmien avulla. Pelaajasegmenteille voidaan tarjota tuotedifferoituja palkintoja.
Statusrajoitteet	<ul style="list-style-type: none"> Statusrajoitteita voidaan toteuttaa sekä horisontaalisesti että vertikaalisesti: <ul style="list-style-type: none"> horisontaaliset statusrajoitteet voivat rajoittaa tietyt esineet tiettyjen segmenttien käytettäviksi. vertikaaliset statusrajoitteet voivat asettaa pelihahmolle vaatimuksia esineiden käytölle.
Lisääntyvä vaikeustaso	<ul style="list-style-type: none"> Pelaamisen lisääntyvä vaikeustaso asettaa pelaajan suhteeseen pelimaailman ja sen sääntöjen kanssa, joka luo tarpeen pelihahmon ja sen varusteiden jatkuvaan kehittämiseen, jotta pelihahmon suhteellinen tehokkuus säilyy pelaajan edetessä pelissä.
Horisontaalinen pelisisältö	<ul style="list-style-type: none"> Horisontaalinen pelisisältö voi antaa pelaajalle useita samanaikaisia pelaamisen osa-alueita, joissa voidaan edetä.
Pelihahmotyypit	<ul style="list-style-type: none"> Tarjoamalla pelaajille useita toisistaan eroavia hahmoloukkia, voidaan luoda uusia horisontaalisia ali-segmenttejä jo olemassa olevien pelaajasegmenttien sisään.

Hamarin & Lehdonvirran (2010) artikkelia voidaan pitää tämän tutkielman aiheen kannalta relevanttina, koska se käsittelee pelaamisen erilaisia motivaatioita ja niiden luomista tarpeiden luomisen näkökulmasta, joka on vahvasti yhteydessä pelien kaupalliseen menestykseen. Kaupallisen näkökulman tunnistamien keskeisten osa-alueiden avulla lisätään kirjallisuuden tunnistamien osa-alueiden kattavuutta.

3.6 Verkkoroolipelien toteutuksen kriteeristö

Tässä luvussa esitellään edellisissä luvuissa tarkasteltujen mallien keskeiset teemat yhdistelevä malli, jossa yllä tarkastellut verkkoroolipelikehityksen osa-alueet on luokiteltu aihepiireittäin verkkoroolipelien toteutuksen *kriteeristöksi*. Kriteeristöä tulee tarkastella hypoteettisena kahdessa suhteessa. Ensinnä siksi, että se on koostettu yllä tarkasteltujen verkkoroolipelien suunnitteluun liittyvien mallien sisältöjä analysoimalla. Malleista on tunnistettu niiden keskeisinä nähdyt verkkoroolipelisuunnittelulle relevantit osa-alueet, joita yhdistelemällä kriteeristö on muodostettu. Toisekseen, kriteeristön muodostukseen käytettyjen mallien suhteen on huomioitava, että se ei

pyri selittämään verkkoroolipelisuunnittelun paradigmaa tyhjentävästi, vaan sen tarkoitus on luoda monipuolinen poikkileikkaus siihen vaikuttavista erilaisista näkökulmista.

Kirjallisuuskatsauksessa tunnistettuja verkkoroolipelisuunnittelulle ominaisia näkökulmia olivat pelaamisen motivaatioluokkien (Yee 2014), elinkaaren (Mulligan 2003), sisällön kerrosten (Rogers 2005), kannustinten (Castronova 2005) ja tarpeiden luomisen (Hamari & Lehdonvirta 2010) mallit. Erilaisten näkökulmien huomioon ottamisen kautta pyrittiin luomaan pelien toteutuksen ongelmien tunnistamisen apuväline, jolla pelaajien huomioidaan yhdistää pelien toteutuksen kontekstiin rakenteisesti ja sille tutuun käsitteisiin ja sisällöihin. Taulukkoon 9 on koottu kirjallisuudessa esiintyneitä pelisuunnittelussa keskeisinä nähtyjä käsitteitä ja termejä:

TAULUKKO 9. Kirjallisuuskatsauksessa esiintyviä pelisuunnittelulle keskeisinä nähtyjä käsitteitä ja termejä, joita voidaan käyttää aineiston luokittelun tukena.

Lähde:	Käsitteet ja termit:
Yee (2014)	<ul style="list-style-type: none"> • Pelaajan ja pelihahmon saavutukset • Pelaajien välinen sosiaalinen vuorovaikutus • Pelaamisen immersio
Mulligan (2003)	<ul style="list-style-type: none"> • Pelaajan opastaminen • Yhteisölliset työkalut • Pelaajayhteisö ja sen säilytys
Rogers (2005)	<ul style="list-style-type: none"> • Pelimaailma • Pelihahmo ja pelihahmon luonti • Pelaajan ja pelihahmon välinen tunneside • Pelissä eteneminen
Castronova (2005)	<ul style="list-style-type: none"> • Pelihahmon roolit • Pelihahmon status • Pelaamisen merkityksellisyys
Hamari (2010)	<ul style="list-style-type: none"> • Sisällön segmentointi • Pelaamisen vaikeustason kasvu

Vertailtaessa yllä tarkasteltuja verkkoroolipelikehityksen malleja toisiinsa, voidaan niissä tunnistaa keskinäisiä yhtäläisyyksiä niiden käsittelemien toteutuksen osa-alueiden suhteen. Mallien analyysin pohjalta tunnistettiin kuusi keskeistä verkkoroolipelien toteutuksen osa-aluetta, joita käytetään tämän tutkielman kontekstissa verkkoroolipelien pelattavuuden toteutuksen kriteeristön luokkina. Tunnistetut osa-alueet ovat 1) *pelaajien välinen kanssakäyminen*, 2) *pelihahmo*, 3) *pelimekaniikka*, 4) *pelimaailma*, 5) *pelaamisen merkityksellisyys* ja 6) *johdatus*

pelaamiseen. Taulukossa 10 havainnollistetaan tunnistettujen toteutuksen osa-alueiden esiintymistä käytetyissä malleissa:

TAULUKKO 10. Eri mallien painotukset tunnistetuissa kuudessa keskeisessä verkkoroolipelikehityksen teemassa.

	Castronova (2005)	Hamari & Lehdonvirta (2010)	Mulligan (2003)	Rogers (2005)	Yee (2014)	Teeman esiintyminen malleissa
Pelaajien välinen kanssakäyminen						4/5
Pelihahmo						3/5
Pelimekaniikka						3/5
Pelimaailma						3/5
Pelaamisen merkityksellisyys						3/5
Johdatus pelaamiseen						2/5

Vertailtaessa tunnistettujen teemojen esiintymisen lukumäärää eri verkkoroolipelisuunnittelun malleissa huomataan, että pelaajien välisen kanssakäymisen osuus on eri malleissa vahvimmin edustettuna. Ainoa malli, joka ei suoranaisesti käsittele pelaajien välistä kanssakäymistä on Hamari & Lehdonvirran (2010) malli. Voidaan kuitenkin esittää, että pelaajien välinen sosiaalinen kanssakäyminen ei ole mallille relevantti, koska se tarkastelee pelisuunnittelua F2P-ansaintamallin paradigman näkökulmasta. Virtuaalituotteiden myynti verkkoroolipeleissä painottuu Hamari & Lehdonvirran (2010) mukaan erilaisiin pelaamista edistäviin konkreettisiin esineisiin, joilla ei ole välitöntä vaikutusta yhteisöllisyyteen tai sen tukemiseen.

Hamari & Lehdonvirran (2010) mallin näennäinen puute nostaa esiin tärkeän huomion erilaisten verkkoroolipelikehitystä käsittelevien mallien keskinäisistä suhteista. Vaikka mallit käsittelevät samoja teemoja, jättävät ne osan teemoista pois joko tarkoituksellisesti tai tahattomasti. Tämä liittyy pelitutkimuksen nykytilaan vasta muotoutumassa olevana tutkimuskenttänä, jolle ei vielä ole muodostunut yhtenäistä tutkimusparadigmaa, joka sisältäisi tälle keskeiset ja totunnaiset tutkimusmenetelmät ja -näkökulmat. Mäyrä (2008, 6) toteaa, että pelitutkimusta voidaan yleisellä

tasolla kuvailla melko yksinkertaisesti monitieteelliseksi tutkimuksen ja oppimisen alaksi, joka tarkastelee pelejä ja niihin liittyviä ilmiöitä. Hän jatkaa kuitenkin, että tutkimusalan näennäisen yksinkertaisesta kuvauksesta huolimatta vaikeuksiin törmätään, kun eri pelitutkimukseen sovellettujen tieteenalojen teorioita ja menetelmiä yritetään yhdistää yhtenäiseksi kokonaisuudeksi.

Pelitutkimukseen liittyvän monitieteellisuuden haasteista johtuen tutkimuskysymyksiin ja niiden pohjalta saataviin tutkimustuloksiin on suuri vaikutus sillä, mistä tieteellisestä näkökulmasta tutkimuskysymystä tarkastellaan. Monitieteellisuuden haasteiden vuoksi tässä esitellyn mallin pelikehityksen teemoja ei voida asettaa suoranaisesti suhteessa toisiinsa. Tulosten saannin kannalta tämän tutkielman kontekstissa on oleellista muodostaa mahdollisimman kattava poikkileikkaus verkkoroolipelisuunnittelua käsittelevien mallien sisällöstä.

Käytettyjen ja saatavilla olevien verkkoroolipelien sisällöllisen kehityksen mallien suhteellisen vähyyden vuoksi yllä oleva taulukointi ei tarjoa itsessään yleistettävää tietoa eri teemojen painotuksista. Teemojen esiintymistä eri malleissa tarkastelemalla voidaan kuitenkin hyötyä seuraavasti tämän tutkielman puitteissa niin, että sen avulla voidaan muodostaa hyödyllinen vertailupohja kerätyn aineiston analyysiä varten, jossa pelaajien käsityksiä verkkoroolipelikehityksen teemoista verrataan käytetyn kirjallisuuden painotuksiin. Kriteeristön käyttö tarjoaa keskustelun analyysiä varten listan niistä pelisuunnittelun osa-alueista, joita pelitutkimuksessa ja -kehityksessä pidetään olennaisina, jolloin tutkimuksen tulokset on helpompi asettaa vertailtavaksi suhteessa teoriaan.

Taulukossa 11 esitellään tämän luvun kirjallisuuskatsauksen pohjalta koostettu verkkoroolipelikehityksen kriteeristö sen sisältämien teemojen mukaisesti järjestettynä niin, että kustakin teemasta kuvaillaan sen olennaiset vaatimukset:

TAULUKKO 11. Kirjallisuuden pohjalta koostettu kriteeristö verkkoroolipelien kehityksen vaatimuksille. Kriteeristö on jaettu kuuteen luokkaan verkkoroolipeleille keskeisenä pidettyjen sisällöllisten osa-alueiden mukaisesti. Luokat sisältävät yhteensä 22 vaatimusta.

1. Pelaajien välinen kanssakäyminen
<ol style="list-style-type: none"> 1. Status: Pelaajille tulee tarjota pelimoodeja, joissa pelaajat voivat pelata kilpailullisesti toisiaan vastaan ja kasvattaa näin sosiaalista statustaan saavutusten tai muiden pelaajien hallinnan kautta. 2. Suhteet: Pelaajille tulee tarjota kanavia, työkaluja ja ryhmäpelaamisen muotoja, joiden avulla voidaan sekä tutustua että luoda suhteita muihin pelaajiin, muodostaa pysyviä sosiaalisia rakenteita ja saavuttaa päämääriä yhteisöllisesti. 3. Ryhmäpelaaminen: Hahmoluokkasuunnittelun tulee kannustaa ryhmäpelaamiseen niin, että hahmoluokat ovat toisistaan keskinäisesti riippuvaisia ja ryhmäpelaamisesta saadaan enemmän hyötyä kuin yksinpelaamisesta. 4. Yksilöllisyys: Pelaajille ja pelaajayhteisölle tulee tarjota mahdollisuuksia erottua muusta pelaajayhteisöstä ja näin määritellä osansa siinä.
2. Pelihahmo
<ol style="list-style-type: none"> 1. Personointi: Pelihahmon luonnissa tulee tarjota riittävästi vaihtoehtoja sen ulkonäön ja tyylin muokkaamiseen pelaajan toiveita ja mielikuvia vastaavaksi, jotta pelaajan ja pelihahmon välille voi muodostua tunneside heti pelaamisen alusta lähtien. 2. Roolit: Pelihahmoille tulee tarjota mahdollisuus toteuttaa erilaisia rooleja pelimaailmassa.
3. Pelimekaniikka
<ol style="list-style-type: none"> 1. Syvyys: Pelimekaniikan tulee tarjota riittävästi syvyyttä, jotta sen ymmärtämisessä voidaan kehittyä harjoittelun ja analysoinnin avulla. 2. Haaste: Pelaamisen haastetta tulee lisätä progressiivisesti, jotta pelaajille voidaan tarjota jatkuvasti uusia haasteita ja tavoitteita. 3. Taito: Saavutusten ja epäonnistumisten ei tule riippua ainoastaan sijoitetusta ajasta ja vaivasta, mutta myös pelaajan taidosta. 4. Palkinnot: Peliin tulee luoda erilaisia vertikaalisia ja horisontaalisia tasojärjestelmiä, joissa etenemisestä pelaajalle annetaan sekä konkreettisia että abstrakteja palkintoja.
4. Pelimaailma
<ol style="list-style-type: none"> 1. Taustatarina: Pelimaailman fiktiivisen asetelman ja taustatarinan suunnittelun tulee tarjota riittävästi syvyyttä, jotta pelaaja kiinnostuu pelaamisesta ja hänen on mahdollista luoda pelihahmolleen taustatarina, joka liittyy sen osaksi pelimaailman fiktiivistä kontekstia. 2. Samaistuminen: Pelimaailman suunnitteluun tulee sisällyttää riittävästi tuttuja elementtejä, joiden avulla pelaajat voivat luoda tunnesiteitä pelihahmoonsa ja pelin fiktiiviseen kontekstiin, ja vahvistaa niiden avulla käsitystään yksilöllisyydestään ja merkityksellisyydestään pelimaailmassa. 3. Vuorovaikutus: Pelaajaa tulee rohkaista vuorovaikutukseen pelimaailman kanssa erilaisten tarinavetoisten tehtäväsarjojen avulla. 4. Tutkiminen: Pelimaailma tulee suunnitella niin, että pelaajien on mahdollista tutkia sitä ja löytää näin uusia sijainteja, tehtäviä ja esineitä. 5. Tasa-arvo: Pelimaailman tulee tarjota kaikille pelaajille tasa-arvoiset lähtökohdat menestykseen niin, että pelaajien välisiä statuseroja kuitenkin syntyy.

5. Pelaamisen merkityksellisyys

1. **Tavoitteet:** Pelaajalle tulee tarjota mahdollisuuksia tunnistaa ja luoda pitkän aikavälin tavoitteita, joiden avulla pelaaja voi määrittellä itsensä suhteessa muuhun pelaajayhteisöön.
2. **Tulokset:** Pelaajalle tulee tarjota mahdollisuus sijoittaa aikaa ja vaivaa pelaamiseen niin, että tulokset näkyvät pelihahmon kehityksessä joko konkreettisina tai abstrakteina palkintoina.
3. **Menestys:** Pelaajalle tulee tarjota erilaisia keinoja osoittaa menestystään muille pelaajille niin pelimaailmaa kuin muita pelaajiakin vastaan pelaamalla saavutettujen palkintojen muodoissa.
4. **Seuraukset:** Pelaajalle tulee tarjota sekä palkintoja tavoitteiden saavuttamisesta että rangaistuksia epäonnistumisista, jotta toiminta säilyttää merkityksellisyytensä.
5. **Sankari:** Pelaajan käsitystä itsestään merkityksellisenä yksilönä tulee vahvistaa tarjoamalla pelaajalle tarinallisia yksinpelielementtejä, joissa hänen toimintaansa palkitaan suhteessa pelimaailmaan eikä muuhun pelaajayhteisöön.

6. Johdatus pelaamiseen

1. **Tutoriaali:** Pelaaja tulee johdattaa pelin käyttöliittymän toimintaan, pelimaailmaan ja sen fiktiiviseen asetelmaan, pelihahmon kehityksen mahdollisuuksiin ja pelaamisen pääasialliseen prosessiin tutoriaalien tai ihmiskontaktien avulla asteittaisesti ja niiden varsinaisissa pelillisissä konteksteissa.
2. **Yhteisö:** Pelaaja tulee tutustuttaa pelaajayhteisöön mahdollisimman aikaisessa vaiheessa erilaisten kommunikaatiotyökalujen, -kanavien ja ryhmätehtävien avulla.

4 Tutkimusmenetelmä

Tämän tutkielman aineiston keräämistä ja sen analysointia ohjaavaksi lähestymistavaksi valittiin *Grounded Theory* (Glaser & Strauss 1967; tässä Hook 2015). Se soveltuu uusien teorioiden muodostamiseen aineiston pohjalta (Hook 2015), jonka aineistolähtöistä tutkimusotetta voidaan hyödyntää tämän tutkimuksen aineiston keräämisessä ja analyysissä, koska sen pääpaino on aineistossa eikä tutkimuskentän aiemmissa tuloksissa. Tämän tutkielman kontekstissa Grounded Theorya (jatkossa GT) käytetään siis pelien toteutuksen ongelmien tunnistamisessa pelaajan näkökulmasta.

GT:a käytettäessä teoria kehittyy aineistosta valittujen ilmiöiden, niiden koodauksen ja järjestämisen kautta, jolloin aineistoa voidaan käyttää iteratiivisesti hyväksi jo sen keräämisen vaiheessa (Hook 2015). Tätä tutkimusotetta hyödynnettiin myös tämän tutkielman aineiston keräämisessä ja tulosten muodostamisessa. GT:n teoria painottaa erityisesti sitä, että aineiston analyysia ei nähdä erillisenä vaiheena tutkimustulosten muodostamisen vaiheista (Hook 2015).

4.1 Aineiston kerääminen, järjestäminen ja analysointi

Hook (2015) esittelee GT:n nelivaiheisen prosessimallin, jota sovelletaan tämän tutkielman aineiston keräämisessä, järjestämisessä ja analysoinnissa. Malli koostuu *koodauksen, käsitteellistämisen, luokittelun ja teorian muodostamisen* vaiheista. Tutkielman aineiston koodaaminen aloitettiin Hookin (2015) ohjeen mukaisesti samaan aikaan kuin aineiston kerääminenkin. Aineisto kerättiin käymällä systemaattisesti lävitse valittujen keskustelufoorumien ajanjaksojen keskustelut. Keskustelufoorumien keskustelunaihelistauksesta tunnistettiin ensinnä aiheelle mahdollisesti relevantit otsikot, jonka jälkeen niiden sisältöjä tarkasteltiin ja poimittiin niistä mahdolliset aiheelle olennaiset sisällöt.

Keskusteluketjujen sisältöjen analyysissa keskusteluista poimittiin tutkimusongelmille relevantteina nähdyt yksittäiset viestit, jotka tallennettiin erilliseen taulukko-dokumenttiin (taulukko 12). Valituista kommenteista tallennettiin lisäksi niiden yksilöintiä ja uudelleen löytämistä helpottavia metatietoja, joita olivat viestin päivämäärä, viestin yksilöivä URL-osoite, kommentin kopio ja kommenttiin liittyvät huomiot. Kommenttiin liittyviin huomioihin kirjoitettiin yleisiä aineiston keräämiseen liittyviä huomiota, esimerkiksi yksittäisten kommenttien

keskeisyydestä tai yleisyydestä sekä alustavia koodisanoja, joita käytettiin aineiston järjestämisessä. Joidenkin esiin nousseiden yleisten sisältöjen kohdalla sovellettiin Glaserin (1978; tässä Hook 2015) *teoreettisen saturaaation* käsitettä, jossa itseään jatkuvasti toistavat ja määrällisesti redundantit kommentit tiivistettiin huomioihin.

Seuraavassa, käsitteellistämisen vaiheessa koodit järjestettiin muodostamaan luokkia, joiden sisältö nähtiin aiheen kannalta merkityksellisinä (taulukko 13). Kolmannessa vaiheessa käsiteryhmiä pohjalta muodostettiin kategorioita, jotka sisälsivät huomioita samoista aihepiireistä, jolloin kategorioiden määrää saatiin rajattua ja niiden sisältöä rakenteistettua. Neljännessä, teorian muodostamisen vaiheessa kategorioiden sisältöä analysoitiin suhteessa kirjallisuuskatsauksessa muodostettuun verkkoroolipeliä toteutuksen kriteeristöön ristiinvertailun avulla (taulukko 14).

TAULUKKO 12. Esimerkkitaulukko aineiston ja siihen liittyvien metatietojen keräämisestä.

url	pvm	kommentin kopio	huomiot
[www...]	dd.mm.yy	[kommentin kopio]	avainsanat, huomiot
	dd.mm.yy	[kommentin kopio]	avainsanat, huomiot

TAULUKKO 13. Esimerkkitaulukko aineiston järjestämisestä luokkiin, kategorioihin ja yksittäisiin ongelmiin.

luokka	kategoria	ongelma
[luokka 1]	[kategoria 1]	[ongelma 1]
		[ongelma 2]
	[kategoria 2]	[ongelma 1]

TAULUKKO 14. Esimerkkitaulukko aineiston ristiinvertailusta. Vaakarivillä ylhäällä ovat kriteeristön muodostamat vaatimusluokat (A, B...) ja niiden alapuolella luokkien sisältämät yksittäiset vaatimukset (1,2...). Tutkimuskysymyksille relevantit havainnot on merkattu taulukkoon (x).

	A		B				C					D					E	
	1	2	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2
[kategoria]		x																
[ongelma 1]																		
[ongelma 2]						x	x				x							
[ongelma 3]							x							x				x

4.2 Tulosten muodostaminen

Ylempänä esitelty kirjallisuuskatsauksen pohjalta koostettu verkkoroolipelien toteutuksen vaatimusten kriteeristö toimii tässä tutkielmassa sekä aineiston keräämisen että tulosten muodostamisen teoreettisena viitekehyksenä. Aineiston keräämisen vaiheessa sitä käytettiin suuntaa antavana esimerkkinä tutkimusongelmien kannalta relevantin aineiston havaitsemiseen. Kriteeristön eri teemojen sisältämiä yksittäisiä vaatimuksia käytettiin esimerkkeinä siitä, millaisia ongelmia pelaamisessa voidaan havaita. Toisaalta niitä käytettiin myös huomioon otettavaksi niiden väliin jäävien käsitteellisten tai teoreettisten puutteiden tunnistamiselle.

Tulosten analyysin vaiheessa kriteeristön rooli tulosten muodostamisen pohjana korostui. Ensimmäisen tutkimuskysymyksen vastaamisen yhteydessä tarkasteltiin kriteeristön pohjalta niitä keskustelun analyysissä esiin nousseita ongelmia, jotka voitiin yhdistää suoraan kriteeristön eri luokkien vaatimuksiin. Tällöin voitiin tehdä huomioita niistä pelisuunnittelun osa-alueista, jotka nähtiin kirjallisuuden kannalta keskeisinä, mutta joiden toteutukseen pelaajat eivät ole keskustelun perusteella tyytyväisiä. Tässä vaiheessa kiinnitettiin huomiota erityisesti sellaisiin ongelmiin, joita tunnistettiin molemmissa peleissä.

Tulosten analyysin toisessa vaiheessa tarkasteltiin tutkimustuloksia suhteessa toiseen tutkimuskysymykseen. Ristiintaulukoinnin tuloksia tarkastelemalla todettiin, löytyikö pelaajien havaitsemista ongelmista sellaisia verkkoroolipelien toteutuksen osa-alueita tai yksittäisiä tekijöitä, jotka eivät esiinny lainkaan kriteeristössä. Tarkastelemalla näitä havaintoja suhteessa

sekä ensimmäisestä tutkimuskysymyksestä saatuihin tuloksiin että kirjallisuuskatsauksen lähteisiin, arvioitiin lopuksi, voitiinko saatujen tulosten analyysin perusteella havaita puutteita verkkoroolipelisuunnittelun malleista ja siitä, millaisia lisäyksiä niihin voidaan ehdottaa.

4.3 Tutkimusaineisto

Internet-keskustelufoorumeita on käytetty vain vähän verkkopelaamisen ympärille muodostuneiden yhteisöjen käytäntöjen ja peliympäristöjen välisen dynamiikan tutkimukseen. Syynä niiden vähään käyttöön saattaa olla se, että niiden sisältöä voidaan pitää perinteisen luokittelun näkökulmasta hajautuneena ja epärakenteisina. Toisaalta niiden potentiaalinen laajuus vaikeuttaa tutkimukselle relevantin osan rajaamista muusta sisällöstä, joka saattaa johtaa otoksen edustavuuteen haitallisesti. Keskustelufoorumeilta voidaan kuitenkin saada myös sekä monipuolista että toisaalta yksityiskohtaista informaatiota niiden käsittelemistä aihepiireistä, jonka vuoksi niiden käyttöä voidaan pitää perusteltuna. (Sköld et al. 2015).

Keskustelufoorumien käyttöä aineiston lähteenä voidaan perustella niiden pelaamiselle ja pelaamiseen liittyvän muun toiminnan, kuten esimerkiksi tiedonhaun, muodostavan kokonaisuuden näkökulmasta (Pearce 2009, 137). Tällöin pelaamisen ei nähdä keskittyvän ainoastaan pelissä tapahtuvaan toimintaan, vaan pelaamiseksi lasketaan myös kaikki pelaamiseen liittyvä toiminta, kuten foorumikeskustelu pelaamiseen liittyvistä aiheista. Keskustelufoorumien käyttöä pidetään verkkoroolipelien pelaamiseen liittyvien yhteisöjen pääasiallisina kanssakäymisen alustoina (Boellstorff 2008; Sköld et al. 2015), jonka perusteella voidaan myös tehdä oletus siitä, että ne sisältävät pelaamisen kannalta relevanttia keskustelua. Kolmanneksi, vaikka niitä on kritisoitu niiden sisällöllisen rakenteen puutteen vuoksi, niiden sisältöä voidaan pitää vastaavanlaisina toiminnan todisteina kuin dokumentteja niiden perinteisessä määritelmässä (Sköld 2015).

Koska keskustelufoorumien sisältö eroaa mm. syntytapansa puolesta perinteisten dokumenttien sisällöstä, on niiden suhteen syytä tarkastella joitakin niille ominaisia piirteitä, jotka vaikuttavat niiden sisällön muotoon ja toisaalta niiden tulkintaan. Tämän jälkeen tarkastellaan keskustelufoorumien aineistona käyttämisen saamaan kritiikkiin. Luvun lopuksi esitellään vielä aineistoksi valitut keskustelufooromit ja tarkastellaan niihin liittyviä tutkimuseettisiä kysymyksiä.

4.3.1 Internet-välitteiselle keskustelulle tyypilliset piirteet

Keskustelufoorumeilla tapahtuva pelaajien välinen kommunikointi tapahtuu yksinomaan internetissä. Tästä syystä keskustelun tulkinnan ja analysoinnin yhteydessä on otettava huomioon myös joitakin verkkokeskustelulle ominaisia piirteitä, jotka osaltaan voivat vaikuttaa niihin osallistuvien keskustelijoiden kommunikaation tyyliin ja sisältöön.

Tutkimusten perusteella on osoitettu, että erilaiset teknologiavälitteiset kommunikaation muodot, joissa osapuolet eivät pääse havaitsemaan toistensa viesteihin sisällytettyjä visuaalisia vihjeitä ja eleitä ovat taipuvaisempia tuottamaan vahvempia mielipide-eroja osapuoltensa välille (Wallace 1999, 74; Joinson 2009). Short et al. (1976; tässä Joinson 2009) esittelemä sosiaalisen läsnäolon teoria selittää näitä havaintoja kahdella argumentilla. Ensimmäinen argumentti esittää, että henkilöiden väliset asenteet välittyvät pääasiallisesti visuaalisten eleiden ja vihjeiden kautta, kun taas tehtäväorientoituneet henkilöiden väliset tiedolliset sisällöt välittyvät sanallisissa muodoissa (Joinson 2009). Toisekseen, toisen osapuolen mielipiteen huomattavuus ja siitä seuraavien henkilöiden välisten suhteiden huomattavuus ovat käytetyn kanavan mitattavissa olevia ominaisuuksia (Joinson 2009).

Short et al. (1976) teorian pohjalta voidaan siis esittää, että internet-välitteisessä keskustelussa ongelmaksi muodostuu ainakin osittain sisältöjen virheellinen tulkinta. Tämän avulla on mahdollista osittain selittää verkkokeskustelussa yleisesti esiintyvä hyökkäävyys, liioittelu ja muut tosiasioihin perustuvaa keskustelua häiritsevät elementit. Wallace (1999, 73, 74) selittää verkkokeskustelulle tyypillistä kärjistymistä äärimmäisiin mielipiteisiin ryhmäpolarisoitumisen ilmiön avulla, jota on tutkittu mm. verkkoroolipelejä edeltävien MUD-pelien pelaajayhteisöissä. Ryhmäpolarisaation ilmiön pohjalla vaikuttavat tutkimustulokset, jotka ovat osoittaneet että joidenkin yksilöiden lähtökohtaisesti maltilliset mielipiteet saattavat siirtyä selvästi voimakkaampiin mielipiteisiin muiden ja saman mielisten yksilöiden kanssa keskustelun seurauksena (Wallace 1999, 74, 75). Toisaalta mielipiteiden polarisoitumiseen ryhmässä saattaa vaikuttaa myös ryhmän sisällä tapahtuva keskinäinen sosiaalinen vertailu. Tutkimustulokset osoittavat että ryhmissä, joissa jäsenten on mahdollista vertailla mielipiteitään, saatetaan herkemmin siirtyä voimakkaampiin mielipiteisiin eräänlaisen ryhmän sisäisen näkyvyyden tavoittelun seurauksena, jolloin muiden seurattessa esimerkkiä ryhmän mielipiteet polarisoituvat

kohti mielipiteiden ääripäitä (Wallace 1999, 76).

Sosiaalisen läsnäolon teoriaa (Short et al. 1976) ja ryhmäpolarisoitumisen ilmiötä (Wallace 1999) käytetään tässä tutkielmassa viitteellisinä ohjeina keskustelufoorumisisältöjen analyysissä, kun monimuotoisten ilmaisuasujen ja mielipiteiden joukosta muodostetaan tutkimustuloksia pelaajien näkemyksistä verkkoroolipelien toteutuksen puutteista.

4.3.2 Keskustelufoorumilähteiden käytön kritiikki

Käsiteltäessä keskustelufoorumien sisältöä dokumentaation muotona on myös syytä kiinnittää huomiota niiden käytön saamaan kritiikkiin. Keskustelufoorumien käyttöä on kritisoitu pelikehityksen palautteen lähteenä ainakin neljästä näkökulmasta (Green 2005). Ensimmäisen näkökulman mukaan pelaajat eivät ole aina johdonmukaisia pelistä antamassaan kritiikissä ja omassa toiminnassaan pelissä. Tämä nähdään olevan yhteydessä pelaajien väliseen ryhmähenkeen tai silloisiin yleisiin mielipiteisiin, jotka rakentuvat tunnettujen tai menestyneiden pelaajien mielipiteiden varaan (Green 2005). Tällöin ongelmaksi saattaa muodostua palautteen tulkinnan osalta se, ettei voida olla varmoja onko osoitettu kritiikki asianmukaista muiden pelaajien mielestä vai onko se ainoastaan onnistuttu esittämään sellaisessa valossa tai sellaisen pelaajan toimesta, joka antaa sille painoarvoa muiden pelaajien silmissä. Tätä väitettä tukevat myös yllä käsitellyt sosiaalisen läsnäolon teoria ja ryhmäpolarisoitumisen ilmiö.

Toiseksi, pelaajien motivaatiot liittyvät joidenkin tutkijoiden mukaan ensisijaisesti heidän omaan menestykseensä. Pelaajat voivat esimerkiksi pitää omaa pelihahmoaan muita pelihahmoja heikompina erilaisissa pelaajien keskinäisen kilpailun häviötilanteissa. Kolmanneksi, koska pelaajat odottavat saavansa peliltä mielekästä viihdettä, he ovat herkempiä valittamaan ongelmista kuin kehuaan onnistumisia pelin suunnittelussa. Neljänneksi, foorumikeskusteluun osaa ottavat pelaajat ovat ns. hardcore -pelaajia, jonka vuoksi heidän esittämänsä mielipiteet ovat kapea-alaisia ja liian spesifejä. (Green 2005).

Yllä esitettyä kritiikkiä voidaan arvostella erityisesti sen kolmannen ja neljännen kohdan osalta, mikäli sen sisältöä tarkastellaan pelaajien näkökulmasta. Keskiuerto verkkoroolipelien pelaaja käyttää viikossa seitsemän tuntia peliaiheisten keskustelufoorumien selailuun ja niillä keskustelemiseen (Yee 2014, 189). Tämän perusteella voidaan esittää, että foorumikeskustelua

seuraa ja ottaa osaa paljon muitakin pelaajia kuin hardcore-pelaajia. Greenin (2005) kritiikin suhteen on tosin otettava huomioon, että sen sisältämät havainnot on tehty yli kymmenen vuotta sitten, jonka jälkeen internet-keskustelu ja siihen osallistuminen on lisääntynyt huomattavasti.

Toisaalta, hardcore-pelaajat voidaan nähdä myös erittäin otollisena lähteenä hyödylliselle kritiikille. Hardcore-pelaajilla on todennäköisesti enemmän kokemusta verkkoroolipelien pelaamisesta kuin keskivertopelaajalla, joko yksittäisen pelin tai peligenren tasolla. Tästä syystä on mahdollista he osaavat esittää spesifimpää ongelmakohtaista palautetta pelin epäkohdista. Spesifin palautteen voivan nähdä olevan pelikehittäjille huomattavasti hyödyllisempää kuin yleisluontoinen mielipide siitä, ettei peli vastaa pelaajan odotuksia.

Foorumikeskustelun käytöstä pelitutkimuksen aineistona on esitetty mielipiteitä puolesta ja vastaan. Kuitenkin esimerkiksi Sköld et al. (2015) perustelut foorumikeskusteluista kerätyn aineiston merkityksellisyydestä ja toisaalta niiden dokumentti-suuntautuneen tarkastelun ansiosta niitä voidaan pitää myös pelitutkimukselle hyödyllisenä lähteenä. Tästä huolimatta myös niiden kritiikki on hyödyllistä ottaa huomioon, koska erityisesti laadullista tutkimusta tehdessä se tarjoaa näkökulmia, joiden avulla esimerkiksi ennakoasenteiden vaikutusta aineistosta saatuihin tuloksiin voidaan välttää.

4.3.3 World of Warcraftin ja Wildstarin keskustelufooromit tutkimuksen aineiston lähteinä

Tutkielman aineiston lähteiksi valittiin World of Warcraft (Blizzard Entertainment 2004) ja Wildstar (Carbine Studios 2014) -pelien viralliset keskustelufooromit. Aineistoon kerättiin yhteensä 868 tutkielman aiheelle relevanttia kommenttia tai kommentin osaa niiden julkaisijan ylläpitämiltä virallisilta keskustelufoorumeilta. Koska molemmat foorumit ovat yleisölle avoimia ja julkisia keskustelufoorumeita, jotka eivät vaadi käyttäjältään sisäänkirjautumista, ei aineiston keräämisen yhteydessä rikottu mitään anonymiteettiä tai luottamuksellisuuteen liittyviä tutkimuseettisiä näkökulmia. Lisäksi, aineiston kommentteja voidaan pitää anonyymeinä, koska keskustelufoorumien käyttäjät esiintyvät keskustelussa itsevalitsemillaan käyttäjätunnuksilla. Tulosten yhteydessä tekstin joukkoon liitetyt keskustelufoorumeilta kopioidut lainaukset on lisätty tekstiin niiden alkuperäisessä muodossaan, niiden sisältöä muuttamatta. Kommentteja on

joissakin kohdissa lyhennetty tai niiden sisältä on poistettu aiheelle epärelevantteja osia, tilansäästämisen vuoksi. Tällöin poistettu osa on merkitty hakasulkeiden sisällä olevilla kolmella pisteellä ([...]).

WS ja WoW valittiin aineiston lähteiksi niiden genren sisäisten pelien edustavuuden ja julkaisuvuosien perusteella. WoW:in valintaan vaikutti sen ikoninen rooli verkkoroolipeligenren menestyneimpänä pelinä ja toisaalta sen pitkä ikä. WS on myös asetettu monissa yhteyksissä WoW:in kilpailijaksi sen mm. tarjotessa pelaajille uudenlaista aktiivisempaa taistelumekaniikkaa, haasteellista PvE-pelisisältöä ja uudenlaisia pelaajayhteisöjen keskinäiseen taisteluun tarkoitettuja warplots-pelimoodoja⁵.

WoW:in aineisto kerättiin pelin pohjois-amerikkalaiselta keskustelufoorumeilta niiden suurempien käyttäjämäärien vuoksi, kattavamman otoksen saamiseksi. Aineisto kerättiin pelin uusimman lisäosan, Warlords of Draenorin (Blizzard Entertainment 2015; jatkossa WoD), julkaisun jälkeiseltä ajanjaksolta yhteensä 2 viikon ajalta. Aineiston ensimmäisen viikon osuuden kerääminen aloitettiin kaksi viikkoa lisäosan julkaisun (13.11.2014) jälkeen (27.11.2014 - 4.12.2014) ja toisen viikon osuuden kerääminen kuukausi tämän jälkeen (27.12.2014 - 2.1.2015). Aineiston kerääminen aloitettiin kaksi viikkoa julkaisun jälkeen, koska lisäosien julkistusta seuraa tyypillisesti esimerkiksi palvelimien kapasiteetin tilapäisestä ylittymisestä johtuvia teknisiä ongelmia, joista kommentointi täyttää keskustelufoorumit, joka osaltaan vaikuttaa keskustelun keskimääräiseen sisältöön. Lisäosan julkaisua seuraavat tekniset ja muut siihen liittyvät ongelmat otettiin kuitenkin aineiston keräys- ja analyysivaiheessa huomioon. Keräämisen ajankohdan siirtämiseen päädyttiin teoreettisen saturaation aiheuttamien ongelmien välttämiseksi.

WS:in aineisto kerättiin pelin julkaisua (3.6.2014) seuranneen kahden viikon ajalta. Ensimmäinen viikko kerättiin pelin julkaisusta alkaen (3.6.2014 - 9.6.2014) ja toinen viikko kuukausi julkaisun jälkeen (1.7.2014 - 7.7.2014). WS:in kohdalla tarvetta siirtää aineiston keräämisen aloittamista julkaisusta eteenpäin ei nähty foorumien sisällön perusteella tarpeellisena.

⁵ Why is Wildstar the true heir to the World of Warcraft's legacy?: <http://www.pcgamesn.com/wildstar-hands/page/0/1> <Käytetty 10.12.2015>

5 Tulokset

Tässä luvussa esitellään aineiston analyysin tulokset. Tulokset esitellään molempien aineiston muodostavien pelien kohdalla kahdessa osassa. Luvussa 5.1 tuloksia tarkastellaan suhteessa luvussa 3.6 esiteltyyn kriteeristöön ja sen muodostaviin vaatimuksiin. Luvussa 5.2 tarkastellaan tuloksia niiltä osin, joissa tuloksille ei löydetty vastinetta kriteeristön vaatimuksista.

5.1 Kriteeristön vaatimuksiin liittyvät ongelmat

Tässä luvussa vastataan ensimmäiseen esitettyyn tutkimuskysymykseen, jonka tarkoituksena on selvittää, millaisia ongelmia verkkoroolipelien toteutuksessa nähdään pelaajan näkökulmasta suhteessa kirjallisuuden tunnistamiin keskeisiin pelaamisen osa-alueisiin. Tulokset on muodostettu järjestämällä aineiston analyysissa tunnistetut ongelmat kirjallisuuskatsauksessa muodostetun kriteeristön tunnistamiin luokkiin ja niiden vaatimuksiin. Tulokset esittelevät ne pelaamisen osa-alueet, joiden toteutuksessa tunnistettiin aineiston analyysin perusteella ongelmia.

Tulokset eritellään tässä luvussa havaittujen ongelmien osalta yksityiskohtaisesti niin, että niiden kautta saadaan käsitys niistä pelillisistä konteksteista, joihin ne viittaavat. Tuloksia käsitellään yleisellä tasolla tuloslukujen lopussa.

5.1.1 Tunnistetut ongelmat

Taulukkoihin 15 ja 16 on kerätty WS:sta ja WoW:sta tunnistetut kriteeristöön liittyvät ongelmat. Tulosten lajittelun vaiheessa todettiin, että osa tuloksista voitiin yhdistää kahteen kriteeristön luokkaan, riippuen siitä mistä näkökulmasta niitä tulkittiin. Tulokset pyrittiin lähtökohtaisesti yhdistämään vain yhteen luokkaan, mutta niissä tapauksissa, joissa tulosten liittäminen vain yhteen luokkaan nähtiin hukkaavan informaatiota, ne liitettiin molempiin tuloksille relevantteihin luokkiin. Tulosten perään, jotka esiintyivät kahdessa kriteeristön luokassa, on lisätty niiden toisen esiintymisen tunniste. Kriteeristön vaatimuksiin liittyviä ongelmia tunnistettiin WS:sta 48 ja WoW:sta 59.

TAULUKKO 15. WS:ssa tunnistetut toteutuksen ongelmat.

Vaatus	Ongelma
1. Pelaajien välinen kanssakäyminen	
1. Status	1. Warplots-pelimoodin pelaaminen on käytännössä erittäin vaikea toteuttaa.
2. Suhteet	<ol style="list-style-type: none"> Ryhmän ulkopuolisten pelaajien auttaminen taistelussa vähentää molempien osapuolten kokemuspisteiden saantia. Alueinstanssien toiminta on epäjohtomukaista ja vaikeuttaa ryhmäpelaamista. Alueinstanssit aiheuttavat pelaajille käsityksen tyhjistä pelimaailmasta.
3. Ryhmäpelaaminen	1. Ryhmässä pelaamisen edut ovat puutteellisia ja epäjohtomukaisia. (ks. 6.2.1)
4. Yksilöllisyys	<ol style="list-style-type: none"> Peli ei tarjoa työkaluja tai ominaisuuksia, joiden avulla pelaajat voivat esitellä omia saavutuksiaan tai tarkastella muiden pelaajien saavutuksia. (ks. 5.3.1) Pelihahmon ulkonäön muokkaaminen on liian kallista pelin sisäisellä rahalla. Yhteisölliset tavoitteet, joiden edistämiseen pelaajat voivat osallistua sekä yksin että ryhmässä puuttuvat.
2. Pelihahmo	
1. Personointi	<ol style="list-style-type: none"> Pelihahmon luomisvaiheessa ei ole tarjolla riittävästi erilaisia personointivaihtoehtoja, joihin pelaaja voisi samaistua. Kaikki hahmoluokka ja -rotuyhdistelmät eivät ole käytettävissä. Varusteiden ulkoasun suunnittelu ei sovi tyylillisesti kaikille pelihahmoroduille. Kaikkien pelihahmorotujen animaatiot eivät sovi niiden ulkoiseen olemukseen.
2. Roolit	1. Hahmoluokkien kykysuunnittelu ei rohkaise erilaisiin pelityyleihin.

3. Pelimekaniikka	
1. Syvyys	1. Taistelumekaniikka on liian yksinkertaista, koska se perustuu lähinnä liikkumiseen eikä pelaajien tekemiin valintoihin.
2. Haaste	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hirviöiden tekoäly on liian yksinkertainen. 2. Pelihahmon voimakkuus ei kehity samassa suhteessa pelimaailman haasteen kanssa. 3. Pelaaminen vaatii liikaa keskittymistä ollakseen hauskaa. 4. Luolastojen vaikeustaso on matalilla kokemustasoilla liian vaativa. 5. Tehtäväsuunnittelu toistaa itseään.
3. Taito	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pääsyvaatimuksen suoritus hidastaa pelaajien etenemistä loppupelisisältöön keinotekoisesti. 2. Pääsyvaatimuksen suorittamisella on kasaantuva vaikutus loppupelin saavutettavuuteen. 3. Pääsyvaatimuksen suoritus voidaan aloittaa vasta odotusajan jälkeen, johon pelaaja ei voi vaikuttaa. 4. PvP-pelimoodeissa menestyminen riippuu enemmän pelaamiseen käytetyn ajan määrästä kuin pelaajan taidosta. 5. PvP-pelimoodeissa menestyminen riippuu enemmän pelihahmon varusteista kuin pelaajan taidosta. 6. Seikkailuista saatavien palkintojen laatu ei riipu pelaajien taidosta vaan onnesta.
4. Palkinnot	-
4. Pelimaailma	
1. Taustatarina	1. Pelaajan eteneminen ei ole kytketty pelin tarinaan ja pelaajan osuus siinä jää epäselväksi. (ks. 5.5.1)
2. Samaistuminen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelimaailmasta ja sen tapahtumista ei löydy riittävästi samaistumisen kohteita pelaajalle. 2. Pelimaailman scifi-asetelma ei ole riittävän futuristinen. 3. Sähkötysmekaniikka estää mielikuvan tarkka-ampuja -tyyppisen pelihahmon pelaamisesta.
3. Vuorovaikutus	1. Tehtäväsarjat eivät muodosta kokonaisuuksia toistensa kanssa.
4. Tutkiminen	-
5. Tasa-arvo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Parantajien hahmoluokkamekaniikka on ylivoimainen tankkeihin tai vahingontekijöihin nähden. 2. Hahmoluokkasuunnittelu ei ota taistelumekaniikan vaatimuksia huomioon.

5. Pelaamisen merkityksellisyys	
1. Tavoitteet	<ol style="list-style-type: none"> 1. Scientist-polun sisältö on tarjolla myös muille poluille, jonka vuoksi sen avulla ei voida erottua muista pelaajista. 2. Settler-luokan toissijaisen hahmoluokkaan kuuluvalla toiminnalla ei ole merkitystä. 3. Talonrakennuselementtien käytettävyys on sidottu pelihahmon kokemustasoihin. 4. Tavoitteiden saavuttamisesta ei palkita maineella tai näkyvyydellä suhteessa muihin pelaajiin.
2. Tulokset	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelihahmon kehityksestä ei saa riittävästi konkreettista palautetta. 2. Pelialueiden pelaajatapahtumien lopputuloksilla ei ole merkitystä. 3. Tehtävien suorittamisesta ei saa näkyviä palkintoja tai palautetta. 4. Pelaamisesta saadut palkinnot eivät vastaa pelaamisen vaikeustasoa. 5. Scientist-polusta saatavat palkinnot ovat merkityksettömiä ja niihin on vaikea päästä käsiksi.
3. Menestys	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peli ei tarjoa työkaluja tai ominaisuuksia, joiden avulla pelaajat voivat esitellä saavutuksiaan tai tarkastella muiden pelaajien saavutuksia.
4. Seuraukset	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelialueiden tutkimisesta ei saada palkintoja.
5. Sankari	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelissä etenemistä ei ole kytketty pelimaailman tarinaan ja pelaajan osuus siihen jää epäselväksi. 2. Pelimaailmasta eikä sen tapahtumista löydy riittävästi samaistumisen kohteita.
6. Johdatus pelaamiseen	
1. Tutoriaali	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peli ei tarjoa riittävästi tietoa haasteiden voittamisen vaatimuksista. 2. Peli ei anna pelaajalle riittävästi tietoa taistelumekaniikan toiminnasta.
2. Yhteisö	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ryhmässä pelaamisen edut ovat puutteellisia ja epäjohdonmukaisia. 2. Peli ei johdata aloittelevia pelaajia vaativimpiin pelisisältöihin, jolloin pelin vaikeustaso jakaa pelaajakunnan. 3. Uusien pelaajien sisällyttämistä pelaajayhteisöön ei tueta.

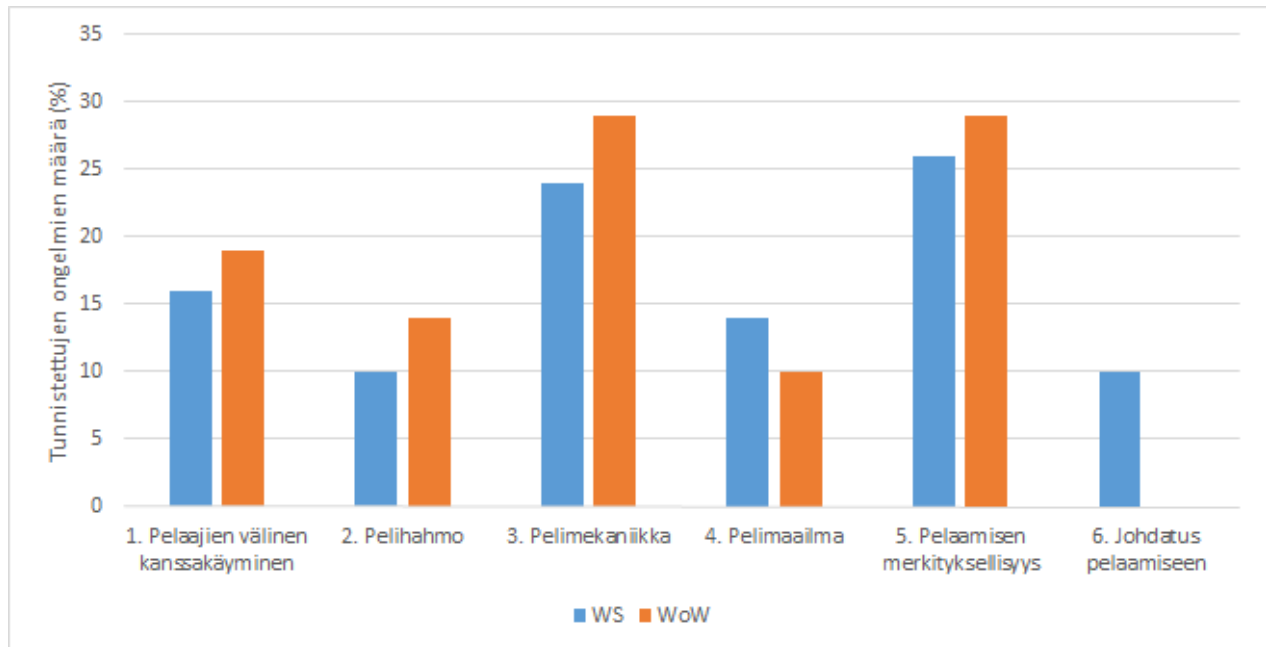
Taulukko 16. WoW:ssa tunnistetut toteutuksen ongelmat.

Vaatus	Ongelma
1. Pelaajien välinen kanssakäyminen	
1. Status	-
2. Suhteet	1. WoD-lisäosasta puuttuvat yhteisöllistä kanssakäymistä varten tarkoitetut alueet.
3. Ryhmäpelaaminen	1. Hahmoluokat tai niiden erikoistumiset eivät täytä enää tiettyä roolia ryhmässä. (ks. 2.2.2) 2. Hahmoluokat muistuttavat liikaa toisiaan. (ks. 2.2.3) 3. Shaman-hahmoluokka on muita hahmoluokkia heikompi. 4. Warrior-hahmoluokan erikoistumisvaihtoehdot ovat muiden hahmoluokkien erikoistumisvaihtoehtoja heikompia.
4. Yksilöllisyys	1. Varuskunnista puuttuvat kustomointi- ja personointivaihtoehdot. (ks. 5.3.1) 2. Hahmoluokkamuuunnokset muistuttavat liikaa toisiaan. 3. Osa hahmoluokista on menettänyt identiteettinsä kykykarsinnassa. (ks. 2.2.1) 4. Pelaajakiltojen olemassaoloon ei ole syytä. 5. Palvelinryhmien muodostaminen on poistanut palvelinten välisen kilpailun. 6. Palvelinryhmien muodostuminen on vaikuttanut haitallisesti pelaajien ja kiltojen maineen muodostumiseen.
2. Pelihahmo	
1. Personointi	1. Pelihahmoille ei ole riittävästi tarjolla erilaisia hiustyyliä. 2. Pelihahmoille ei ole riittävästi erilaisia partatyyliä tarjolla. 3. Pelihahmosuunnittelu toteuttaa liikaa sukupuolistereotypioita.
2. Roolit	1. Osa hahmoluokista on menettänyt identiteettinsä kykykarsinnassa. 2. Hahmoluokat tai niiden erikoistumiset eivät täytä enää tiettyä roolia ryhmässä. 3. Hahmoluokat muistuttavat liikaa toisiaan. 4. Ammatteihin käytetty aika ja vaiva on tehty turhaksi. (ks. 5.1.1) 5. Pelihahmoja ei voida optimoida tiettyihin rooleihin varusteiden yksinkertaistamisen vuoksi tai se on liian työlästä.

3. Pelimekaniikka	
1. Syvyys	<ul style="list-style-type: none"> 1. Ammatit ovat liian yksinkertaisia ollakseen kiinnostavia. 2. Mobiilipelityypiset pelimekaniikat tekevät pelaamisesta tylsää ja itseään toistavaa. 3. Taistelumekaniikka on liian yksinkertaista. 4. Makrojen käyttö tekee taistelusta liian helppoa.
2. Haaste	<ul style="list-style-type: none"> 1. Pelihahmot ovat liian voimakkaita suhteessa pelin tarjoamiin haasteisiin.
3. Taito	<ul style="list-style-type: none"> 1. Rajoitukset tekevät ammateista turhauttavia, koska niiden toiminta perustuu liikaa aikarajoituksiin. 2. Pelissä eteneminen on liian helppoa, mutta se on sidottu aikarajoitusten taakse. 3. Varuskuntien käyttö ja tätä kautta pelissä eteneminen on sidottu aikarajoitusten taakse. 4. Ammattien rajoitukset ovat kohtuuttoman pitkiä, jotta niiden avulla voitaisiin saavuttaa jonkinlaista hyötyä. 5. Ammattien aikarajoitukset varusteiden päivittämisessä ovat niin pitkiä, ettei niitä ole hyödyllistä tehdä. 6. Satunnaisuus ammateissa tekee niistä turhauttavia. 7. Liika satunnaisuuden painotus varusteiden saamisessa on turhauttavaa. (ks. 5.2.5) 8. Luolastoissa ei ole riittävästi haastetta. 9. Saavutusten suorittaminen on liian helppoa. 10. Pelissä edetään ilman, että pelaaja pelaa peliä, koska varuskunnat jatkavat toimintaansa silloinkin, kun pelaaja on kirjautuneena ulos pelistä. (ks. 5.4.1) 11. Sisältö satunnaisryhmien ryöstöretkiä varten on liian helppoa. 12. PvP-menestys riippuu liikaa pelaajan varusteista.
4. Palkinnot	-
4. Pelimaailma	
1. Taustatarina	<ul style="list-style-type: none"> 1. Pelaajan rooli varuskunnan komentajana ei ole uskottava. (ks. 5.5.3) 2. WoD-lisäosan tarina sivuuttaa pelaajan saavutukset. (ks. 5.5.1) 3. WoD-lisäosan taustatarina on heikko. (ks. 5.5.2) 4. Pelin tarina on liikaa sidoksissa Horde-osapuoleen.
2. Samaistuminen	-
3. Vuorovaikutus	-
4. Tutkiminen	-
5. Tasa-arvo	<ul style="list-style-type: none"> 1. Loitsija-hahmoluokat ovat lähitaisteluhahmoluokkia heikompia taistelussa. 2. Pelihahmorotujen rotukohtaiset kyvyt ovat epätasapainossa toisiinsa nähden.

5. Pelaamisen merkityksellisyys	
1. Tavoitteet	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ammatteihin käytetty aika ja vaiva on tehty turhaksi. 2. Saavutusten suorittaminen on liian helppoa.
2. Tulokset	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keräilyammateista on tullut hyödyttömiä. 2. Resurssit ovat merkityksettömiä, koska niitä saadaan yli tarpeiden. 3. Ammattien avulla tehdyillä varusteilla ei voida tehdä rahaa pelihahmoon sitomisen vuoksi. 4. Saatujen varusteiden laadun kehittyminen on heikosti toteutettu. 5. Liika satunnaisuuden painotus varusteiden saamisessa on turhauttavaa. 6. Henkilökohtaisen saaliin saaminen ei anna onnistumisen tunnetta. 7. Palkintojen saaminen luolastoista tai ryöstöretkistä suhteessa käytettyihin resursseihin on epätasapainossa. 8. Pelaaminen ei sisällä tarpeeksi sellaista toimintaa, joka antaisi käsityksen pelissä etenemisestä tai tavoitteiden saavuttamisesta.
3. Menestys	<ol style="list-style-type: none"> 1. Varuskunnista puuttuvat kustomointi- ja personointivaihtoehdot. 2. Saadut varusteet muistuttavat liikaa toisiaan ja niistä puuttuu uniikkiuden tuntu. 3. Varusteiden omistamisesta ei saa enää sosiaalista tunnustusta.
4. Seuraukset	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelissä edetään ilman, että pelaaja pelaa peliä, koska varuskunnat jatkavat toimintaansa silloinkin, kun pelaaja on kirjautuneena ulos pelistä.
5. Sankari	<ol style="list-style-type: none"> 1. WoD-lisäosan tarina sivuuttaa pelaajan saavutukset. 2. WoD-lisäosan taustatarina on heikko. 3. Pelaajan rooli varuskunnan komentajana ei ole uskottava.
6. Pelaamiseen johdatus	
1. Tutoriaali	-
2. Yhteisö	-

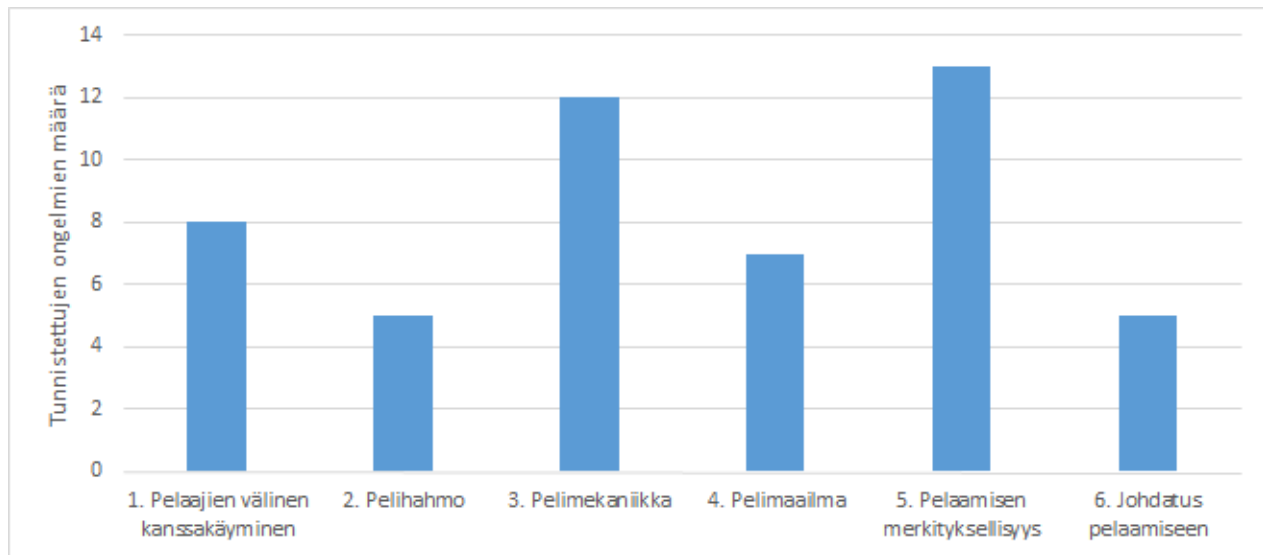
Vertailtaessa WS:in ja WoW:in aineistojen keskimääräisiä havaittujen ongelmien jakaumia toisiinsa nähdään, että niiden tulokset jakautuvat pitkälti samankaltaisesti kriteeristön eri luokkien väleillä (Kuvaaja 4). Pelimekaniikan ja pelaamisen merkityksellisyyden toteutuksen luokat sisältävät molempien pelien tuloksissa eniten pelaajien havaitsemia ongelmia suhteessa muihin neljään luokkaan. Kolmanneksi eniten ongelmia havaittiin molempien pelien tapauksessa pelaajien välisen kanssakäymisen toteutuksen luokassa. Loppujen kolmen luokan osilta aineistojen painotukset vaihtelivat pelien välillä jossakin määrin, joskin niidenkin välillä voitiin havaita yhtäläisyyksiä niiden varsinaisten sisältöjen suhteen. Suurin ero pelien välisten tulosten keskimääräisissä jakaumissa ilmeni pelaamiseen johdatusen luokassa, jossa WoW:in kohdalla ei havaittu yhtään ongelmia.



KUVAAJA 4. Pelaajien havaitsemien ongelmien määrät muutettuina prosenttiyksiköiksi suhteessa omaan aineistoonsa. Sekä WS:in että WoW:in osalta nähdään, että pelaajien havaitsemat ongelmat keskittyvät käytetyssä aineistossa ensisijaisesti pelimekaniikan ja pelaamisen merkityksellisyyden luokkiin. Kolmanneksi eniten ongelmia havaittiin pelaajien välisen kanssakäymisen luokassa.

5.1.2 Wildstar

WS:in aineiston analyysi osoitti, että sen toteutuksessa ongelmallisimpana osa-alueena koettiin pelaamisen merkityksellisyyden luokka. Toiseksi ongelmia tunnistettiin pelimekaniikan luokassa. Kolmanneksi eniten ongelmia tunnistettiin pelaajien välisen kanssakäymisen toteutuksessa; pelimaailman toteutukseen liittyvien ongelmien sijoituessa neljännelle sijalle. Pelihahmoon ja pelaamiseen johdatukseen liittyviä ongelmia nousi tuloksissa esiin vähiten. (Kuvaaja 5.)



KUVAAJA 5. WS:in tulosten jakautuminen aineiston analyysin perusteella. Kriteeristöön liittyviä ongelmia tunnistettiin yhteensä 48.

Pelaajien välinen kanssakäyminen

WS:ia käsittelevästä aineistosta kolmanneksi eniten ongelmia tunnistettiin kriteeristön pelaajien välisen kanssakäymisen luokassa. Ongelmia tunnistettiin aineiston analyysin perusteella kahdeksan ja niitä tunnistettiin luokan kaikissa vaatimuksissa. Statukseen liittyvän ongelman perusteella nähdään, että pelaajia turhauttaa sellaisten pelimoodien olemassaolo, joita on käytännössä hankala toteuttaa.

Suhteisiin ja Ryhmäpelaamiseen liittyvien ongelmien pohjalta nähdään, että WS:in pelaajien välistä kanssakäymistä edistävä toteutus on ryhmäpelaamisen etujen osilta puutteellista. Pelaajat kokivat, että muiden pelaajien auttamisesta ei ollut kummallekaan osapuolelle hyötyä. Toisaalta myös alueinstanssien toteutuksen koettiin vaikeuttavan ryhmien muodostamista. Lisäksi, pelaajien käsitysten mukaan ryhmäpelaamisen edut nähtiin sekä puutteellisina että epäjohdonmukaisina.

"And to make matters worse, the party system has no real shared quest representation, so you cannot easily find out what quests other party members are on, thus compounding the ease of working with other guild members to complete the same quests, etc." - HuggyBear 5.6.2014

Viimeiseksi, Yksilöllisyyteen liittyvät ongelmat osoittavat, että WS ei tarjoa pelaajille riittävästi mahdollisuuksia erottua muusta pelaajayhteisöstä. Pelaajia turhauttivat erityisesti pelihahmon

pelaamisen aikaisen personoinnin toteutuksen hankaluus, yhteisöllisten tavoitteiden puute ja omien saavutusten esittelyyn tarkoitettujen työkalujen puute.

Pelihahmo

Pelihahmon toteutukseen liittyvässä luokassa ongelmia tunnistettiin WS:sta saaduissa tuloksissa suhteessa muihin luokkiin vähiten. Luokkaan liittyviä ongelmia tunnistettiin viisi ja niitä esiintyi luokan molemmissa vaatimuksissa. Luokan Personointiin liittyvät tulokset osoittavat, että WS:in pelihahmon muokkaamisen toteutus on pelaajien käsitysten mukaan puutteellista. Tulokset osoittavat myös, että pelaajia vaivaa erityisesti pelihahmon luomisvaiheessa käytettävissä olevien personointivaihtoehtojen rajallisuus.

"Ideally I'd love to play something in the similar shape of the Protostar clones to better represent me but nooooo all I have to choose from are these chiseled beefcakes with killer abs and pecs." -SwashBuccaneer 4.6.2014

Vastaavasti pelaajien käsitysten mukaan myöskään pelihahmon pelaamisen aikaisen ulkonäön toteutuksessa ei ole onnistuttu.

"PLEASE fix the Mechari's walk. I feel like an elegant prissy little robot when im running around instead of a deadly war machine. I do not want to win the beauty pagent, i want to dominate exiles. Thank you" -Gibbins 3.6.2014

"there should be different jump styles or double jumps for each race in this game. It just seems so out of place to see larger characters like Granok doing front flips with ease" -Wulfen109 7.7.2014

Luokan Rooleihin liitetyn ongelman suhteen nähdään, että pelihahmojen kykysuunnittelun monipuolisuudessa ei ole pelaajien käsitysten mukaan onnistuttu. Pelaajat kokivat, ettei pelihahmojen kykysuunnittelu rohkaise erilaisten pelityylien kokeilemiseen.

Pelimekaniikka

Pelimekaniikan toteutukseen liittyviä ongelmia tunnistettiin aineistossa toiseksi eniten suhteessa muihin kriteeristön luokkiin. Ongelmia tunnistettiin 12 ja ne jakautuivat Syvyyden, Haasteen ja Taidon väleille. Palkintoihin liittyviä ongelmia ei tunnistettu.

Syvytyteen liittyvän ongelman perusteella WS:in toteutus kärsi pelaajien käsitysten mukaan pelimekaniikan yksinkertaisuudesta, jonka vuoksi pelihahmojen kykyjen ajoituksella tai suuntauksella ei ollut riittävästi merkitystä taistelun lopputuloksen kannalta. Haasteeseen liittyvien ongelmien perusteella nähdään, että pelin progressiivisen haasteen kasvamisen toteutuksessa oli pelaajien käsitysten mukaan onnistuttu joiltakin osin. Pelissä etenemistä pidettiin haasteettomana hirviöiden yksinkertaisen tekoälyn, pelihahmon liiallisen voimakkuuden ja sisällön itseään toistavuuden vuoksi. Vaikeustasoa pidettiin kuitenkin myös joiltakin osin myös liian haastavana. Tämä johtui siitä, että pelaamisen koettiin vaativan liikaa keskittymistä ollakseen hauskaa ja siitä, että luolastojen vaikeustason nähtiin olevan matalilla vaikeustasoilla suhteettoman haastava.

"I've been a hardcore raider in numerous games including EQ, EQ2, WoW and FFXIV and I can safely say, being as objective as possible, that the low level dungeon content is very overtuned." -Vishimtar (4.6.2014)

Taitoon liittyvien ongelmien pohjalta nähdään, että pelin haasteellisuuden toteutuksessa ei oltu pelaajien käsitysten mukaan onnistuttu. Tulosten perusteella tämä johtui pääsyvaatimuksen suorittamisen toteutuksesta, jonka nähtiin hidastavan pelaamista keinotekoisesti.

"This is one of the big reasons i cancelled my sub. what point is there in me grinding out those last levels on my characters to just hit this wall. [...]That's my biggest issue as it stands. I'm an above average player, but I just don't have the time to deal with all of the time-wasting filler content before I can enjoy the game." -Sikare 3.7.2014

Pääsyvaatimuksen suorittamisen toteutusta pidettiin ongelmallisena myös sen kasautuvien vaikutusten ja pakollisuuden vuoksi. Tulosten perusteella pelaajia turhautti myös vahvasti se, ettei pääsyvaatimuksen suorittamista voitu aloittaa heti kun se on mahdollista. Taitoon liittyviä ongelmia tunnistettiin myös PvP-pelimoodissa etenemisen ja kehittymisen suhteen, joissa menestyminen on pelaajien käsitysten mukaan yhteydessä enemmän sijoitetun ajan määrään kuin pelaajan taitoon.

"[...]success is not based on skill, it's based on time spent and willingness to grind BGs over over and over and over... In short, gear > skill 99% of the time. " - Namenotprovided 2.7.2014

Lisäksi, WS:in toteutuksen nähtiin olevan puutteellista Taidon suhteen myös saatujen palkintojen laadun satunnaisuuden vuoksi. Pelaajat kokivat, että pelaajien taidolla ei ole merkitystä lopputulosten kannalta, koska seikkailu-pelimooodeista saadut palkinnot olivat laadultaan satunnaisia.

Pelimaailma

Aineistossa kolmanneksi vähiten ongelmia tunnistettiin pelimaailman toteutusta käsittelevässä kriteeristön luokassa. Ongelmia tunnistettiin aineiston analyysin perusteella seitsemän, jotka koskettivat aineiston Taustatarinaa, Samaistumista, Vuorovaikutusta ja Tasa-arvoa, Tutkimisen jäädessä ilman siihen liittyviä ongelmia.

Taustatarinaan liittyvän ongelman perusteella pelaajan toimintaa ei ole pelaajien käsitysten mukaan sidottu riittävästi pelin tarinaan. Samaistumiseen liittyvien ongelmien perusteella puolestaan nähdään, että WS:in pelimaailman toteutus ei sisällä riittävästi tuttuja elementtejä, joihin pelaajat voisivat samaistua. Tulosten perusteella pelin tarinasta puuttuvat sellaiset pelihahmot ja elementit, joihin pelaajat voisivat muodostaa tunnesiteitä.

"Much of the game doesn't feel like it matters. Often times you're very aware that you're 'just questing to level'. [...] Personally, I can honestly say, the only character I ever really cared about so far is Drusara, beyond that, I felt more like a pawn doing everyone's dirty work." -Sikare 1.7.2014

Vuorovaikutukseen liittyvä ongelma osoittaa, että pelaajia turhautti WS:in toteutuksen tarinallisten elementtien irtonaisuus, jonka vuoksi siihen ei muodostaa tunnesiteitä.

"There is actually a lot of written content in the game for lore in datacubes and books, but no one cares about it, because the quest designers failed to INTEGRATE THE LORE INTO THE GAME IN A WAY THAT MATTERS." -ec10020 5.6.2014

Tasa-arvoon liittyvien ongelmien perusteella puolestaan voidaan havaita, että pelin tarjoamien tasapuolisten lähtökohtien toteutuksessa oli pelaajien käsitysten mukaan epäonnistuttu. Tulosten perusteella toteutuksen ongelmat keskittyvät pelihahmojen tasa-arvoisten lähtökohtien toteutuksen ongelmiin, jossa osa hahmoluokista oli pelimekaniikan toiminnan vuoksi lähtökohtaisesti epäedullisessa asemassa muihin hahmoluokkiin nähden.

Pelaamisen merkityksellisyys

Pelaamisen merkityksellisyyteen liittyviä ongelmia tunnistettiin WS:in aineistossa eniten suhteessa muihin kriteeristön luokkiin. Ongelmia tunnistettiin aineiston analyysin perusteella 13, kaikkien pelaamisen merkityksellisyyden luokan viiteen vaatimukseen liittyen. Tavoitteisiin liittyvät ongelmat osoittavat, että WS:in toteutus ei pelaajien käsitysten mukaan tarjoa riittävästi erilaisia pitkän aikavälin tavoitteita, joita tavoittelemalla ja tunnistamalla avulla voidaan erottua muusta pelaajayhteisöstä. Pelaajat kokivat, että pelin tarjoamat toissijaiset hahmoluokat eivät tarjoa riittävästi mahdollisuuksia muusta pelaajakunnasta erottumiseen. Tämän nähtiin johtuvan ensinnä se, että toissijaisille hahmoluokille tarkoitetut sisällöt eivät olleet saatavilla yksinomaan niille tarkoitetuille toissijaisille hahmoluokille ja toisekseen siitä, että niiden toimintaa ei pidetty aina merkityksellisenä. Toisaalta myös tavoitteiden saavuttamisesta annetut palkinnot koettiin merkityksettöminä. Lisäksi, saatujen palkintojen käytön rajoittaminen pelihahmon kokemustasoon pidettiin esteenä muusta pelaajakunnasta erottumiselle.

Tuloksiin liittyvien ongelmien perusteella nähdään, että pelaamisesta ei pelaajien käsitysten mukaan saada riittävästi pelihahmon kehityksessä näkyviä tuloksia esimerkiksi saatujen palkintojen tai palautteen muodoissa. Pelimaailman pelaajatahtumiin osallistumista pidettiin merkityksettömänä, koska mukaan niiden merkityksellisiä vaikutuksia. Pelaajat toivovat näkyvämpää palautetta onnistumisistaan ja toisaalta merkityksellisempiä palkintoja suhteessa pelaamisen vaikeustasoon.

“I like the tough dungeons but: the rewards are shit. Items get replaced in 2-3 lvls, and 30 mins appropriate level questing nets you as much xp as the whole 1-2hr dungeon. So why would you opt to go through the river of shit that is dungeoning with randoms if there is nothing valuable in it for you?” -CallmeBrah 4.6.2014

Menestykseen liittyvä toteutuksen ongelma osoittaa, että WS:in tarjoamat sosiaaliset työkalut ovat pelaajien käsitysten mukaan puutteellisia. Pelaajat kokivat, ettei peli tarjoa riittävästi työkaluja, joiden avulla pelaajat voivat tarkoituksenmukaisesti tarkastella muiden pelaajien saavutuksia tai esitellä omia saavutuksiaan. Seuraukset-vaatimukseen liittyvät ongelman perusteella nähdään, että pelialueiden tutkimisesta saatujen palkintojen puutetta pidettiin pelin toteutuksen puutteena.

“I still plan on exploring all zones for 100% completion just because, but I wish you

could at least get a title or something to show for it." -Toyoto 3.6.2014

Sankariin liittyvät ongelmat osoittavat, etteivät WS:in yksinpelielementit tarjoa pelaajien käsitysten mukaan riittävästi samaistumisen kohteita tai kytköksiä pelimaailman tarinaan, joiden avulla pelaaja voisi vahvistaa käsitystään itsestään merkityksellisenä toimijana pelimaailmassa.

"I tried following and completing all of the world and zone/region quests but it seems I have missed something. Where do I start finding out about the Entity before I try to stop it from doing.... something?" -Scruffy Healer 5.6.2014

Pelaamiseen johdatus

Pelaamiseen johdatuksen luokkaan liittyviä ongelmia tunnistettiin aineiston analyysissä yhtä paljon kuin yllä käsitellyissä pelihahmoon liittyvissä ongelmissa. Ongelmia tunnistettiin viisi, jakautuen luokan molempien vaatimusten välille. Tutoriaaliin liittyvien ongelmien suhteen nähdään, että WS:in pelaamisen johdatuksen toteutuksessa ei ole pelaajien käsitysten mukaan onnistuttu pelimekaniikan toiminnan ja haasteiden voittamisen vaatimusten suhteen. Tulosten perusteella erilaisten haasteiden voittamisen vaatimuksen olivat epäselviä eikä pelimekaniikan toiminnasta annettu riittävästi tietoa.

Pelaamiseen johdatuksen Yhteisöön liittyvät ongelmat liittyivät uusien pelaajien sisällyttämiseen pelaajayhteisöön. Tulosten perusteella pelaajat kokivat ongelmalliseksi ryhmässä pelaamisen etujen epäjohdonmukaisuuden, jonka vuoksi uusien ja vanhojen pelaajien välille koettiin syntyvän kontaktien muodostumista vaikeuttavia taitoeroja. Lisäksi pelin yleisellä vaikeustasolla nähtiin olevan negatiivinen vaikutus pelaajakunnan yhtenäisyyteen.

"I fear that in the current state, the unfair difficulty of dungeons will create an EXTREME divide in the playerbase; where hardcore players will stick with the hardcore and easily clear content; while people who still need to clear dungeons, learn fights, and get attuned, will be left on their own with little to no help. Once they're attuned, most players avoid dungeons like the plague because they simply aren't fun unless you are running with your 5man dream team." -Snagfat 7.7.2014

Pelaamisen johdatuksen toteutuksen puutteena nähtiin myös uusien pelaajien sisällytys jo olemassa olevaan pelaajayhteisöön. Tulosten perusteella toteutuksen ongelmaksi muodostui se,

että viikon kestäväällä trial-ajalla peliä kokeilevien pelaajien kommunikointia muun pelaajakunnan kanssa rajoitettiin.

Yhteenveto

Kun WS:in aineistosta saatuja tuloksia tarkastellaan suhteessa kriteeristön luokkiin nähdään, että suuri osa tuloksista käsittelee samoja teemoja. Tässä luvussa tarkastellaan saatuja tuloksia niiden laajemmissa konteksteissa niin, että luokkien sisältä saatuja tuloksia esitellään niiden pelillisissä konteksteissa.

Pelaajien välisen kanssakäymisen luokassa tulokset painottuivat ryhmäpelaamisen ja pelaajayhteisöstä erottumisen toteutuksen ongelmiin. Ryhmäpelaamisen ongelmat liittyivät ryhmien muodostamisen ongelmiin ja ryhmässä pelaamisesta saatuihin hyötyihin. Pelaajayhteisöstä erottumisen ongelmat puolestaan käsitelivät pelaajien erottumisen ja yksilöitymisen ongelmia suhteessa muuhun pelaajayhteisöön.

Pelihahmo-luokkaan liittyvät ongelmat painottuivat pelihahmon personoinnin ongelmiin, jossa toteutuksen ongelmiksi nähtiin personointivaihtoehtojen rajallisuus sekä varusteiden ja animaatioiden sopimattomuus pelihahmon yleiseen imagoon. Lisäksi, ongelmia havaittiin myös hahmoluokkien mahdollisuuksissa toteuttaa erilaisia pelityylejä.

Pelimekaniikka-luokassa tulokset jakautuivat kolmeen toteutuksen osa-alueeseen. Ensimmäinen käsitteli pelaamisen haastetta, joka nähtiin liian helppona sen itseään toistavuuden ja pelihahmon yleisen liiallisen voimakkuuden vuoksi, mutta toisaalta myös liian vaikeana esimerkiksi luolastojen kohdalla. Toisekseen, pelimekaniikan toteutuksen nähtiin kärsivän pelaamisen rajoituksista, joissa keskeiseen rooliin nousi pääsyvaatimuksen suorittamisen toteutus, jonka nähtiin hidastavan pelaamista keinotekoisesti. Kolmanneksi, palkintojen saamisen todettiin riippuvan liikaa pelaamiseen käytetystä ajasta eikä pelaajan taidosta, jota pidettiin toteutuksen ongelmana.

Pelimaailma-luokan toteutuksessa tunnistetut ongelmat painottuivat pelimaailman tarinan ja pelihahmon väliseen yhteyteen, ja pelihahmojen välisen tasa-arvoisuuden toteutumisen. Pelimaailman tarinan ja pelihahmon välisen yhteyden toteutuksen koettiin kärsivän siitä, että pelaajaa ei sidottu riittävästi pelimaailman tapahtumiin ja siitä, että pelimaailman yleistä

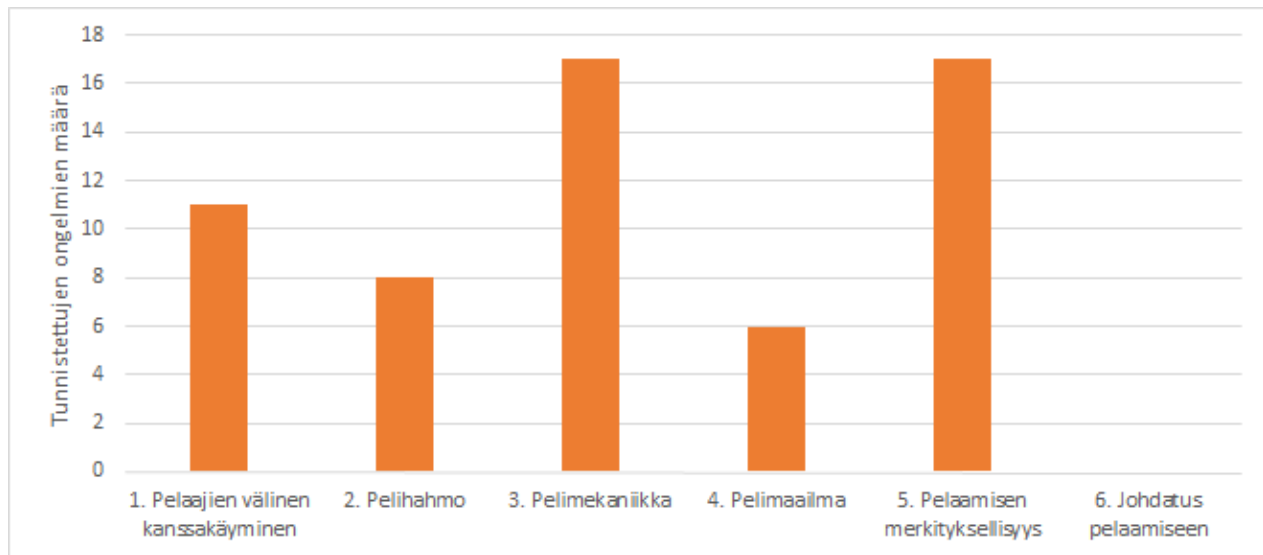
toteutusta ei joiltakin osin pidetty uskottavana tai onnistuneena. Pelihahmojen välisen tasa-arvoisuuden ongelmat liittyivät joidenkin hahmoluokkien taistelumekaniikkojen toteutukseen, jota pidettiin ylivoimaisena muihin hahmoluokkiin nähden sekä niiden käytettävyyden että tehokkuuden konteksteissa.

Pelaamisen merkityksellisyyden luokassa tulokset jakautuivat neljään toteutuksen ongelmalliseen osa-alueeseen. Ensimmäinen osa-alueen ongelmat liittyivät toissijaisten hahmoluokkien toteutukseen, jonka sisällöllisen toteutuksen nähtiin kärsivän siitä, ettei niiden avulla voitu erottua muusta pelaajayhteisöstä. Toisen ongelmallisen toteutuksen osa-alueen ongelmat käsittelivät pelaajalle annettuja palkintoja, jotka nähtiin puutteelliseksi. Kolmanneksi, peli ei tunnistettujen ongelmien perusteella tarjoa pelaajille riittävästi tapoja erottua muusta pelaajayhteisöstä saatujen palkintojen esittelyn avulla. Viimeiseksi, pelaajan yksilöllisyyden käsityksen voimistaminen yksin pelattavien PvE-elementtien avulla koettiin puutteelliseksi, koska se jätti pelaajan suhteen pelimaailman tapahtumiin epäselväksi eikä toisaalta tarjonnut riittävästi samaistumisen kohteita.

Pelaamiseen johdatuksen luokassa tunnistetut ongelmat jakautuivat pelin ohjeistuksen puutteellisuuden ja uusien pelaajien pelaajayhteisöön sisällyttämisen toteutuksen ongelmien välillä. Pelin toiminnan ohjeistus koettiin puutteellisena haasteiden voittamisen, taistelumekaniikan toiminnan ja ryhmässä pelaamisen etujen osilta. Pelaajien sisällyttäminen pelaajayhteisöön koettiin ongelmallisena, koska se ei ottanut huomioon pelin vaikeustason vaikutusta pelaajaryhmien muodostumiseen, ja koska se vaikeutti uusien pelaajien osanottoa pelin yhteisöön.

5.1.3 World of Warcraft

WoW:in toteutuksen ongelmallisimpina osa-alueina koettiin pelimekaniikan ja pelaamisen merkityksellisyyden luokat, joissa havaittiin saman verran ongelmia. Toiseksi eniten ongelmia tunnistettiin pelaajien välisen kanssakäymisen luokassa ja kolmanneksi eniten pelihahmon luokassa. Toiseksi vähiten ongelmia tunnistettiin pelimaailman luokassa ja vähiten pelaamisen johdatuksen luokassa, jossa ongelmia ei tunnistettu lainkaan. (Kuvaaja 6).



KUVAAJA 6. WoW:in tulosten jakautuminen aineiston analyysin perusteella. Kriteeristöön liittyviä ongelmia tunnistettiin yhteensä 59.

Pelaajien välinen kanssakäyminen

Pelaajien välisen kanssakäymiseen liittyviä ongelmia tunnistettiin WoW:in aineistossa yhteensä 11. Toteutuksen ongelmia havaittiin luokan neljän vaatimuksen suhteen Suhteissa, Ryhmäpelaamisessa ja Yksilöllisyydessä, Statuksen jäädessä ilman siihen liittyviä ongelmia. Suhteisiin liittyvän ongelman perusteella nähdään, että pelaajat kokivat sosiaalisten pelialueiden puutteen toteutuksen puutteeksi. Keskustelun perusteella pelaajat kokivat, että sosiaalinen toiminta kuten omien saavutusten esittely tai muiden pelaajien kanssa kanssakäyminen oli puutteellista siihen tarkoitettujen alueiden puuttumisen vuoksi.

Ryhmäpelaamiseen liittyvät ongelmat osoittavat, että WoW:in hahmoluokkasuunnittelu ei kannusta pelaajien väliseen yhteistyöhön. Tulosten perusteella tämä johtuu siitä, että hahmoluokat eivät niihin tehtyjen muutosten vuoksi täyty enää tiettyjä rooleja tai ne eivät enää sovellu niihin. Yksilöllisyyteen liittyvät ongelmat puolestaan osoittavat, että WoW ei pelaajien käsitysten perusteella tarjoa riittävästi tapoja erottua muusta pelaajayhteisöstä. Tulosten perusteella pelaajilla ei ole riittävästi erilaisia tapoja erottua muusta pelaajayhteisöstä hahmoluokkaan liittyvien roolien avulla.

"Some changes are great, such as stat squish, but the ability pruning went too far in some cases. Some classes lost their 'identity,' I know my MW monk feels nothing like it did in

MOP right now, it just feels like a green holy paladin." -Benaffløckqt 3.12.2014

Toisaalta ongelmana nähtiin myös pelin tarjoamien yllykkeiden puute sosiaaliseen erottumiseen. Pelaajat kokivat, että yhteisöllisyydelle tai sosiaalisuudelle ei ollut riittävästi syytä, koska pelaamisen sisällöstä voitiin suoriutua ilman muiden pelaajien apua. Yhteisöllisyyden puute johtuu myös palvelinryhmien muodostamisesta, joka on poistanut aikaisempien palvelinkohtaisten yhteisöjen välisen kilpailun. Lisäksi yhteisöllisyyden rakenteiden puutteen nähtiin vaikuttavan myös pelaajien antisosiaalisen käyttäytymisen lisääntymiseen. Keskustelun perusteella pelaajat kokivat, että palvelinyhteisöjen muodostamat suuret pelaajayhteisöt eivät vaadi pelaajilta enää huomaavaisuutta muita pelaajia kohtaan, koska huonosta käytöksestä ei koidu seurauksia.

"Before LFD yea you had !@# hats on your server however you knew most of them and knew the guild they were in. Today with LFD you know no one and its caused this toxic community." -Vahania 18.11.2014

Peliahahmo

Peliahahmo-luokkaan liittyviä ongelmia tunnistettiin WoW:in aineistosta kahdeksan, jotka liittyivät luokan molempiin vaatimukseen. Personointiin liittyvien ongelmien perusteella nähdään, että peliahahmojen personoinnin monipuolisuus on pelaajien käsitysten mukaan puutteellista. Pelaajat kokivat, että peliahahmojen ulkonäköä ei voitu tarjolla olevien vaihtoehtojen avulla personoida riittävästi niin, että peliahahmot vastaisivat pelaajien mielikuvia peliahahmojen ulkonäöstä tai imagosta.

"One of the things I absolutely loathe about character creation is how "cute" and NICE and friendly the faces of the female characters are compared with the mean faced frowny angry males. There is this stereotype in our culture that females are nice and men are angry and violent[...]" -Moodymoomoo 31.12.2014

Rooleihin liittyvät ongelmat puolestaan osoittivat, että peliahahmojen mahdollisuus toteuttaa erilaisia rooleja pelimaailmassa oli joiltakin sen toteutuksen osilta puutteellista. Tulosten suhteen on tässä yhteydessä huomionarvoista se, että ne ovat monilta osin samoja kuin mitä ylempänä on käsitelty pelaajien välisen kanssakäymisen luokkaan liittyvien ongelmien yhteydessä. Peliahahmo-

luokassa ongelmia tarkastellaan kuitenkin pelaajien ottamien erilaisten roolien kontekstissa, jolloin huomio painottuu pelihahmojen välisiin eroihin pelaajien välisen kanssakäymisen sijasta.

Pelihakmojen roolien ottamisen mahdollisuuden toteuttaminen oli ongelmallista ensinnä siksi, että monet hahmoluokista olivat menettäneet identiteettinsä tietynlaisen pelityylin ja pelillisen roolin edustajina. Pelaajien käsitysten mukaan tämä johtui hahmoluokkien muutoksista, jonka seurauksena niistä oli tullut keskinäisesti liian samanlaisia.

"Now it seems the only reason to pick a class is because it's either ranged or melee. Now, all classes have healing, CC, utility, and damage in almost every spec aligned for their role." -Roosterlols 30.12.2014

Toisekseen, pelihakmon erilaisten roolien toteuttamisen ongelmana pidettiin pelihakmon ammattien toimintaan esiteltyjä muutoksia, jonka vuoksi koettiin ettei tiettyjen ammattien avulla voitu enää erottua muista pelaajista.

Pelimekaniikka

Pelimekaniikan luokkaan liittyviä ongelmia tunnistettiin WoW:in aineistossa eniten suhteessa muihin kriteeristön luokkiin, joskin huomattavaa on, että pelaamisen merkityksellisyyden luokka sisältää saman määrän ongelmia. Ongelmia tunnistettiin aineiston analyysin perusteella 17. Ongelmia tunnistettiin Syvyydessä, Haasteessa ja Taidossa, Palkintojen jäädessä ilman tunnistettuja ongelmia.

Syvyyteen liittyvät ongelmat osoittavat, että jotkin WoW:in pelimekaniikan osa-alueiden toteutus kärsii pelaajien käsitysten mukaan liiallisesta yksinkertaisuudesta. Tulosten perusteella pelimekaniikka koettiin liian yksinkertaiseksi sekä pelihakmojen ammattien että yleisen taistelumekaniikan suhteen. Pelaamisen yksinkertaisuus ilmeni tuloksissa myös WoW:in “mobiilipelimäisen”⁶ yksinkertaisuuden vuoksi.

"I didn't buy it [WoW] play a bunch of Facebook style mini-games set in a garrison themed lobby where clicking a couple of buttons gave me a bunch of loot for no effort." -

⁶ Keskustelun perusteella mobiilipelimäisyydellä viitattiin varuskunta-pelimoodin sisältämiin stragiapelimäisiin elementteihin, jotka sisälsivät mm. pelihakmon seuraajien, varuskuntaan kuuluvien ammattien ja muiden sen osa-alueiden mikromanagerointia.

Joynal 4.12.2014

Haasteeseen liittyvän ongelman mukaan pelin toteutus kärsii haasteellisuuden puutteesta pelin etenemisessä, koska pelihahmot ovat liian voimakkaita suhteessa kohtaamiinsa haasteisiin.

Taitoon liittyvät ongelmat osoittavat, että WoW:in toteutus ei palkitse pelaajia riittävästi taidosta, vaan palkintojen saaminen riippuu ennemminkin käytetyn ajan määrästä. Tunnistetut ongelmat jakautuivat tuloksissa kolmeen vaatimuksen toteutuksen kontekstiin, jotka käsittelevät pelaamiselta vaaditun taidon vaatimuksen toteuttamista.

Ensimmäisen Taidon toteutuksen kontekstin ongelmat olivat laajalti edustettuna WoW:in aineistossa, niiden painottuessa erityisesti sekä pelissä etenemisen että ammattien käytön rajoituksiin. Tulosten perusteella pelaajia turhautti pelissä etenemisen näennäinen helppous, joka ei kuitenkaan mahdollistanut nopeaa etenemistä sen ollessa sidottuna erilaisten aikarajoitusten taakse. Etenemisen rajoitusten toiminta aiheutti turhautumista ammattien, niiden avulla valmistettujen hyödykkeiden (mm. varusteet) ja varuskuntien toiminnassa.

"Another problem is time-based gating. There's no effort required to clear these time gates, only time." -Kalyeatrish 13.12.2014

Toinen Taidon toteutuksen ongelmallinen konteksti oli toiminnasta saatujen palkintojen satunnaisuus. Satunnaisuudella viitataan tässä yhteydessä siihen, että pelaajat eivät voi keskustelun perusteella tietää etukäteen, onko saatu palkinto heille hyödyllinen vai ei. Varusteiden laadun satunnaisuus koettiin turhauttavaksi erityisesti PvE-sisällöistä saatujen ja ammattien avulla tuotettujen palkintojen kohdilla.

[...] Loot tables are bloated with multiple copies of the same armor/ring/neck with different stats. There are more helm drops off a single boss than there are weapons in all the heroics for you. This makes getting one a battle against RNG. [...] Dungeon loot system sucks because of these bloated tables. -Kirshka 2.12.2014

Kolmas Taidon toteutuksen ongelmallinen konteksti oli palkintojen saamisen riippuminen enemmän pelaamiseen käytetyn ajan määrästä kuin pelaajan taidosta. Ongelmia tunnistettiin erityisesti pelaamisen yleisen haasteettomuuden suhteessa, jolloin erilaisista pelisisällöistä voitiin saada halutun laisia palkintoja, mikäli niihin voitiin sijoittaa riittävästi aikaa. Tämä ilmeni

tulosten perusteella sekä PvE- että PvP-pelisisällöissä. Tulosten perusteella pelaajat kokivat huonona haasteellisuuden toteutuksena myös sen, että pelissä voitiin edetä ilman pelaamista.

I'm logged out right now and I'm acquiring hexweave cloth and enchanting shards at exactly the same rate as I would be if I were playing. That's kind of weird. Not really a good weird either. -Pyri 17.11.2014

Pelimaailma

Pelimaailman toteutukseen liittyviä ongelmia tunnistettiin yhteensä kuusi. Luokan viidestä vaatimuksesta oli havaituissa ongelmissa edustettuina Taustatarina ja Tasa-arvo, muiden vaatimusten jäädessä ilman niihin liittyviä ongelmia. Taustatarinaan liittyvien ongelmien perusteella nähdään, että WoW'in pelimaailman taustatarinan ja juonen toteutus ole pelaajien käsitysten mukaan kaikilta osin onnistunutta. Pelaajat kokivat pelaajan osuuden pelin tarinassa epäuskottavana ja toisaalta merkityksettömäksi. Tarinan koettiin myös keskittyvän liikaa toisen pelin osapuolen⁷ ympärille, joka keskustelun perusteella vaikeutti pelihahmojen liittämistä osaksi pelimaailmaa ja sen tarinaa.

Tasa-arvoon liittyvät ongelmat puolestaan osoittavat, että pelihahmojen lähtökohtainen tasa-arvoisuus ei toteudu WoW'in toteutuksessa. Pelaajien käsitysten mukaan osa hahmoluokista oli edullisemmassa asemassa kuin muut niiden pelimekaniikan suhteen. Myöskään pelihahmorotujen keskinäinen samanarvoisuus ei pelaajien käsitysten ollut onnistunutta, koska tiettyjä rotuja pidettiin selvästi voimakkaampina kuin muita.

Pelaamisen merkityksellisyys

Pelaamisen merkityksellisyyden luokkaan liittyviä ongelmia tunnistettiin 17, eli saman verran kuin yllä käsitellyssä pelimekaniikan luokassa. Ongelmia tunnistettiin kaikkien luokan viiden vaatimuksen suhteen. Tavoitteisiin liittyvät ongelmat osoittavat, että WoW sisältää pelaajien käsitysten mukaan puutteita pitkän tähtäimen tavoitteiden toteutuksessa erityisesti niiden merkityksellisyyden säilymisen suhteen. Tulosten perusteella nähdään, että pelaajia turhauttaa ammattien toimintaan tehdyt muutokset, jotka ovat pelaajien käsitysten mukaan tehneet niistä turhia.

⁷ WoW'in pelimaailmassa pelihahmot kuuluvat joko Allianceen tai Hordeen, jotka ovat sodassa keskenään.

"We've spent literally years of real time working on our professions, buying or gathering mats, and we can't make ourselves or our alts a whole set of armor??" -Omooga 4.12.2014

Pelaamisen yleisesti liian matala vaikeustaso ei myöskään mahdollistanut sellaisten pitkän aikavälin suunnitelmien tekemistä, joiden avulla muusta pelaajakunnasta oltaisiin voitu erottua.

Tuloksiin liittyvät ongelmat osoittavat, että peli ei pelaajien käsitysten mukaan palkitse vaivannäköä riittävillä palkinnoilla, joiden avulla käsitys pelissä etenemisestä syntyy. Pelaajat kokivat yhtäältä, että ammattien käyttöön liittyvästä toiminnasta oli tullut monilta osin merkityksetöntä. Ongelmiksi koettiin erityisesti keräilyammattien merkityksellisyys ja ammattien avulla valmistettavien esineiden myymisen estäminen. Toisaalta myös saatujen palkintojen laatu koettiin ongelmalliseksi. Saatujen konkreettisten palkintojen hyödyllisyyden epävarmuus nähtiin ongelmana palkintojen merkityksellisyyden suhteen.

"As with previous expansions, there should be specific pieces of gear with specific stats on them that players can strategically try and win. Just praying for the RNG gods to roll you the perfect item, if you're lucky enough for a version of that item to even drop, is really, really bad design. It's extremely frustrating." -Primington 1.12.2014

Lisäksi, abstraktien palkintojen kuten maineen tai onnistumisen tunteen saavuttamisen puolestaan nähtiin kärsivän palkintojen saamisen epäsosiaalisen toteutuksen vuoksi.

Menestykseen liittyvät ongelmat osoittavat, että WoW:in toteutus ei tarjoa pelaajille riittävästi tapoja osoittaa menestystään muille pelaajille. Pelaajien käsitysten mukaan tämä johtui siitä, että menestystä ei voitu esittää muille pelaajille erilaisten personoinnin keinojen avulla. Tulosten perusteella pelaajia turhautti myös varusteiden ulkonäön samankaltaisuus, jonka vuoksi niiden avulla ei saatu tunnustusta pelaajayhteisössä.

"Murderess, that's exactly what I am talking about! I would have pooped a brick back then for one epic piece. Remember there'd always be that one guy with like 4 pieces of a tier and he'd stand in Org or something and everyone would just stop and stare as they passed by LOL. Epic was truly epic" -Tbyrd 24.11.2014

Seurauksiin liittyvä ongelma koskettaa toiminnan merkityksellisyyttä, joka ei pelaajien käsitysten

mukaan toteudu, koska joillakin pelaamisen osa-alueilla on mahdollista edetä ilman että peliä pelataan.

Sankariin liittyvät ongelmat osoittavat, että peli ei onnistu vahvistamaan pelaajan merkityksellisyyttä pelimaailmassa yksinpelielementtien avulla. Tämän nähtiin johtuvan toisaalta pelin taustatarinan yleisestä heikkoudesta ja toisaalta siitä, että se sivuuttaa pelaajan saavutukset.

Yhteenveto

Tarkasteltaessa WoW:in aineistosta saatuja tuloksia suhteessa kriteeristön luokkiin nähdään, että suuri osa tuloksista käsittelee samoja teemoja. Tässä luvussa tarkastellaan saatuja tuloksia niiden laajemmissa asiayhteyksissä niin, että luokkien sisältä saatuja tuloksia esitellään niiden pelillisissä konteksteissa.

Pelaajien välisen kanssakäymisen luokassa tulokset painottuivat kahteen toteutuksen osa-alueeseen, joita olivat hahmoluokkien merkitys ryhmäpelaamisessa ja pelaajien mahdollisuudet erottua muusta pelaajayhteisöstä. Hahmoluokkien toteutuksen ongelmat liittyivät hahmoluokkien samankaltaisuuteen, jonka vuoksi niiden avulla ei voitu erottua muusta pelaajakunnasta joko siksi, että ne olivat liian samankaltaisia muiden hahmoluokkien kanssa tai siksi, että ne olivat liian heikkoja muihin hahmoluokkiin nähden. Pelaajien mahdollisuus erottua muusta pelaajayhteisöstä koettiin ongelmallisena, koska pelaajilla ei ollut riittävästi erilaisia pelihahmon personointivaihtoehtoja ja koska hahmoluokkien koettiin muistuttavan liikaa toisiaan. Lisäksi, pelaajayhteisöstä erottumisen ongelmiksi koettiin pelin sosiaalisten rakenteiden kärsiminen pelin lisääntyneestä yksinpelattavuudesta ja toisaalta palvelinyhteisöjen laajentumisen vuoksi.

Pelihahmo-luokkaan liittyvät ongelmat jakautuivat kahteen toteutuksen osa-alueeseen. Ensinnä, tulokset käsitelivät pelihahmojen personoitavuuden toteutuksen puutteita, joiden perusteella pelihahmon ulkonäköä ei voitu personoida riittävästi tai ne toteuttivat liikaa sukupuolistereotypioita. Toisekseen, tulokset käsitelivät pelihahmojen kykyä toteuttaa erilaisia rooleja pelimaailmassa, joiden perusteella hahmoluokkiin ja pelihahmojen ammatteihin tehdyt muutokset ovat tehneet niistä liian samankaltaisia, jotta erilaisten roolien ottaminen olisi mahdollista.

Pelimekaniikka-luokkaan liittyvät ongelmat jakautuivat neljään toteutuksen osa-alueeseen.

Ensimmäinen osa-alue käsitteli pelaamisen haasteellisuutta, jonka ongelmina nähtiin yleisesti liian matala vaikeustaso ja peliin lisätty mobiilipeli-tyyppiset itseään toistavat pelimekaniikat. Toisena ongelmallisena toteutuksen osa-alueena pidettiin peliin sisällytettyjä pelaamisen rajoituksia, joiden koettiin tekevät pelaamisesta turhauttavaa erityisesti ammattien osilta. Lisäksi, aikarajoitusten käyttö nähtiin keinotekoisena tapana rajoittaa pelaajien etenemistä pelissä, jossa eteneminen oli muutoin helppoa. Kolmanneksi, peliin sisällytettyjen satunnaistekijöiden nähtiin vaikuttavan palkintojen saantiin negatiivisesti. Ongelmat esiintyivät erityisesti pelihahmon ammattien ja luolastoista saatavien palkintojen yhteydessä, joiden yhteydessä koettiin, ettei pelaajan toiminnalla ole merkitystä saatujen palkintojen laatuun. Lisäksi, saatujen palkintojen laadun satunnaisuuden koettiin vaikuttavan haitallisesti pelaamisen tavoitteellisuuteen. Viimeinen pelimekaniikan toteutuksen osa-alue liittyi pelaamisen haasteellisuuteen, joka ei tunnistettujen ongelmien perusteella riippunut pelaajan taidosta vaan käytetyn ajan määrästä. Lisäksi, pelaamisen merkityksellisyyden kannalta pidettiin haitallisena, että pelissä voitiin edetä ilman että peliä pelattiin.

Pelimaailma-luokkaan liittyvät ongelmat jakautuivat pelimaailman taustatarinassa ja pelihahmojen välisessä tasa-arvoisuudessa nähtyihin ongelmiin. Pelin taustatarinan toteutukseen liittyvät ongelmat keskittyivät pelaajan rooliin osana pelin tarinaa ja sen uskottavuutta. Hahmoluokkien välisen tasa-arvon ongelmat puolestaan esiintyivät sekä hahmoluokkien pelimekaniikkojen eriarvoisuutena niiden tehokkuudessa ja pelihahmorotukohtaisten kykyjen epätasapainaisuudessa.

Pelaamisen merkityksellisyyden luokassa ongelmat jakautuivat neljään toteutuksen ongelmalliseen osa-alueeseen, joista ensimmäinen liittyi pelaamisen tavoitteellisuuteen. Pelaamisen tavoitteellisuuden ongelmat ilmenivät tuloksissa ammatteihin liittyvän toiminnan merkityksettömyytenä, jossa toiminnasta saatuja ei pidetty merkityksellisinä. Lisäksi, ongelmalliseksi koettiin se, että jotkut aikaisemmat saavutukset oli tehty turhiksi peliin esiteltyjen muutosten vuoksi. Toisekseen, toteutuksen ongelmallisen osa-alueena nähtiin saatujen palkintojen merkityksellisyyden puute. Palkintojen saamisen toteutus oli puutteellista erityisesti palkintojen laadun satunnaisuuden ja toisaalta merkityksettömyyden suhteen. Kolmantena ongelmallisena osa-alueena nähtiin palkintojen saamisen sosiaalisen merkityksen puute. Tunnistettujen ongelmien perusteella turhautti se, ettei palkintojen saamisella eikä omistamisella ollut sosiaalista

merkitystä. Viimeiseksi, pelaajan yksilöllisyyden käsityksen voimistaminen yksin pelattavien PvE-elementtien avulla koettiin puutteelliseksi, koska pelin taustatarinaa pidetty uskottavana ja toisaalta siksi, että sen koettiin sivuuttavan pelaajan saavutukset.

5.2 Kriteeristön ulkopuoliset ongelmat

Tässä luvussa jatketaan ensimmäiseen tutkimuskysymykseen vastaamista tarkastelemalla niitä tuloksia, joita ei voitu yhdistää kriteeristön luokkiin eikä niiden vaatimuksiin. Huomio kiinnitetään myös tutkielman toiseen tutkimuskysymykseen, jonka tarkoituksena on kartoittaa, millaisia puutteita verkkoroolipelien toteutusta käsittelevistä keskeisistä malleista voidaan tutkimuksen tunnistaa. Kriteeristön ulkopuolelle sijoittuvat tulosten perusteella voidaan muodostaa käsitys siitä, puuttuuko pelien toteutuksen malleista tai ohjeista sellaisia osa-alueita, jotka ovat pelaajan näkökulmasta keskeisiä.

Tulokset on järjestetty niiden pelin toteutusta käsittelevien osa-alueiden perusteella niin, että ne muodostavat ryhmiä kriteeristön aihealueiden jaon mukaisesti. Aihealueittaisen käsittelyn avulla annetaan tunnistettujen ongelmien käsittelylle tutkielman tutkimusnäkökulmaan soveltuva viitekehys, mutta sillä toisaalta pohjustetaan myös toisen tutkimuskysymyksen tulosten muodostamista, jossa kirjallisuuden pohjalta koostettuun kriteeristöön ehdotetaan lisäyksiä. Tulosten käsittelyn aihealueet jakautuvat pelaajien välisen kanssakäymiseen, pelihahmoon, pelimekaniikkaan, pelimaailmaan, pelaamisen merkityksellisyyteen ja pelaamiseen johdatukseen. Tuloksia, joita ei voitu yhdistää kriteeristön aihealueisiin käsitellään lopuksi yhdessä muut-aihealueella.

5.2.1 Tunnistetut ongelmat

Taulukkoihin 17 ja 18 on kerätty WS:sta ja WoW:sta kriteeristön ulkopuolelta tunnistetut ongelmat.

TAULUKKO 17. WS:ssa kriteeristön ulkopuolelta tunnistetut ongelmat.

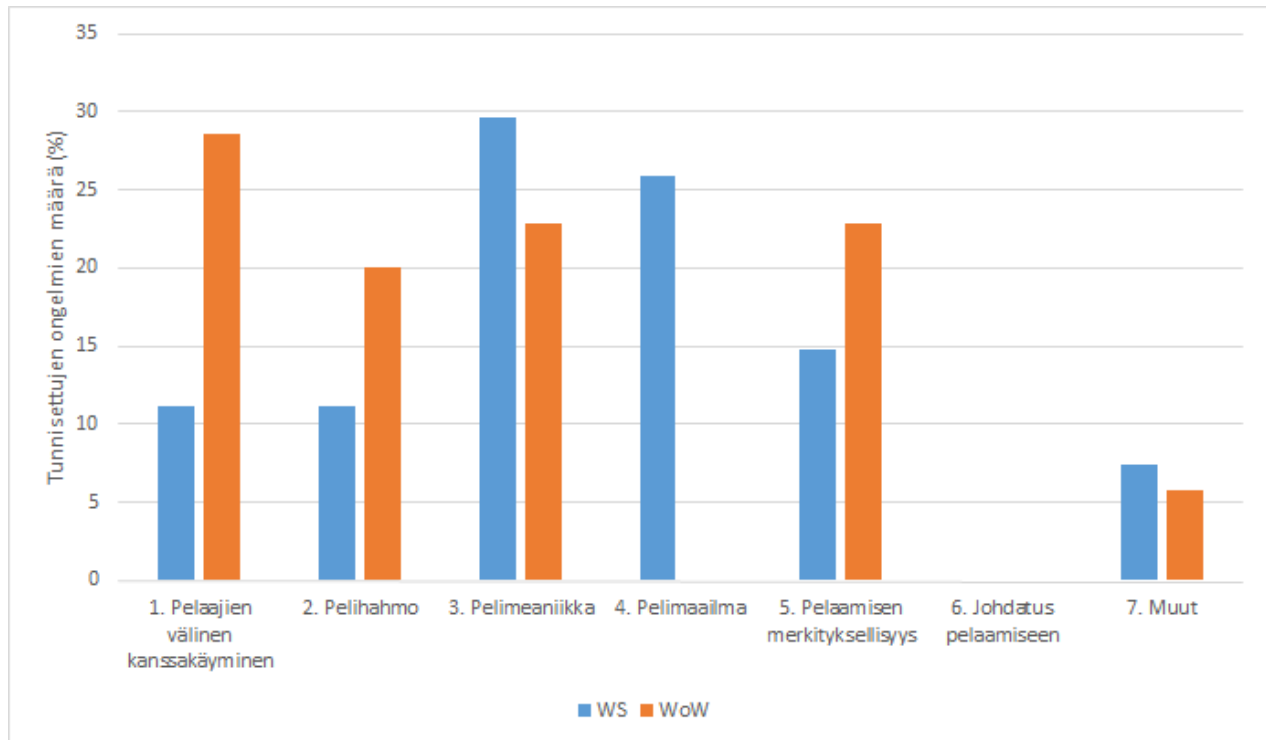
Wildstar
<p>Pelaajien välinen kanssakäyminen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ryhmämuodostustyökalut vaikuttavat haitallisesti pelaajien väliseen kanssakäymiseen. • Ryhmämuodostustyökalut haittaavat sosiaalisten rakenteiden ja suhteiden muodostumista.
<p>Pelihahmo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Värítettävissä olevat pelihahmon varusteiden alueet eivät käsitä keskeisiä värialueita. • Pelihahmon luonti ei ole johdonmukaista muokattavien ominaisuuksien osalta. • Pelihahmon animaatiot ovat liian pieniä, jotta ne voitaisiin nähdä pelatessa.
<p>Pelimekaniikka:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pelissä ei voida edetä ilman ryhmäpelaamista. • Luolastojen liian korkea vaikeustaso ei motivoi yrittämään niiden läpäisyä satunnaisryhmissä. • Varustevärien kerääminen on epäjohdonmukaista ja vaivalloista. • Sisältö ei mahdollista erilaisia tapoja edetä pelissä. • Casual- ja hardcore-vaikeusasteiden puuttuminen sulkee enemmistön pelaajista loppupelisisällön ulkopuolelle. • Yksinpelaamisen mahdollisuudet vähenevät huomattavasti pelihahmon tasokaton saavuttamisen jälkeen. • Kilojen kehittäminen pakottaa pelaajat pelaamaan ryhmässä. • Luolastojen tekemiseen ei ole yllykettä, koska pelaaja saa parempia palkintoja seikkailuista pienemmällä vaivalla.
<p>Pelimaailma:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toisten pelaajien läsnäolon puute luo mielikuvan sosiaalisesti tyhjistä pelimaailmasta. • Pelimaailman eri osat eivät muodosta kokonaisuutta eivätkä anna mielikuvaa vieraasta planeetasta. • Osapuolten väliset tarinat suosivat toista osapuolta. • Väsymys-pelimekaniikka rikkoo immersion pelimaailman tutkimisesta. • Alueinstanssit rikkovat pelaamisen immersion. • Pelaamisen immersio kärsii dialogilaatikoiden paljoudesta.
<p>Pelaamisen merkityksellisyys:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pelihahmon kehitysprosessi on liian lineaarinen eikä kannusta uudelleenpelaamiseen. • Ohitettuja saavutuksia ei voi suorittaa kuin aloittamalla uuden pelihahmon. • Luolastoista saatavat palkinnot eivät korvaa niistä aiheutuvia kuluja. • Varusteiden hankkiminen luolasto- tai seikkailusisällöistä on turhaa, koska parempia varusteita voidaan saada ammattien avulla.
<p>Johdatus pelaamiseen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • -
<p>Muut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peli toimii huonosti julkaisun yhteydessä. • Maksullisen pelipalvelun toiminta on puutteellista.

TAULUKKO 18. WoW:ssa kriteeristön ulkopuolelta tunnistetut ongelmat.

World of Warcraft
<p>Pelaajien välinen kanssakäyminen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pelaamisen keskittyminen varuskuntien ympärille eristää pelaajakunnan toisistaan. • Pelihahmon ratsujen lentokyvyttömyys estää yhteisöllisen toiminnan. • Kilttoihin kuulumisesta saadut vaikuttavat haitallisesti pelaajayhteisöön. • Ryhmänmuodostustyökalujen käyttöönotto on vaikuttanut haitallisesti pelaajayhteisöön. • Palvelinryhmien muodostaminen on vaikuttanut haitallisesti pelaajayhteisöön. • Anonymiteetti on muuttanut pelaajayhteisön persoonattomaksi ja ikäväksi. • Pelin ylläpito ei puutu häiriköintiin. • Ryhmänmuodostustyökalut rankaisevat niitä, jotka kärsivät muiden pelaajien huonosta käytöksestä. • Pelissä häiriköinnistä ei ole seurauksia. • Pelaajayhteisön sisäiseen moderointiin ei ole mahdollisuutta.
<p>Pelihahmo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rotukohtaisten rakennustyylien puute rikkoo immersion. • Varustesuunnittelu ei ole yhteensopivaa kaikkien rotujen tai hahmoluokkien imagojen kanssa. • Blood Elf -rodun miespuolisten hahmojen ulkonäköä ei ole päivitetty samassa suhteessa naispuolisten hahmojen kanssa. • Haarniskojen peittävyys ei ole johdonmukaista. • Pelihahmojen silmien animoinnin puute tekee hahmoista epärealistisen tai kuolleen näköisiä. • Viittojen suunnittelu on epäonnistunutta. • Uudistetut pelihahmojen mittasuhteet ovat epäsuhtaisia.
<p>Pelimekaniikka:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Varuskuntien ylläpito jokaisella toissijaisella pelihahmolla on liian työlästä. • Maineen rajoittaminen aikarajoitusten taakse turhauttaa. • Etenemisen rajoittaminen kuukausimaksullisessa on turhauttavaa. • Heroic-tasoisten luolastojen tekemiseen ei ole yllykettä. • Ratsujen lentokyvyn poistaminen Warlords of Draenor -lisäosassa pakottaa yhdenlaiseen pelityyliin. • Varuskunnat ovat pakollinen osa pelaamista. • Samojen hirviöiden tappaminen on ainoa tapa hankkia mainetta. • Pelaamisen sisältö keskittyy liikaa luolastoihin.
<p>Pelimaailma:</p> <ul style="list-style-type: none"> • -
<p>Pelaamisen merkityksellisyys:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ammattien muutokset ovat tehneet toissijaisilla pelihahmoilla pelaamisesta turhaa. • Pelihahmolle ammateilla tehtävien varusteiden lukumäärän rajoitus kolmeen ei motivoi käyttämään aikaa ammatteihin. • Varuskunta-ammateilla ei ole merkitystä. • Jo olemassa olevien pelihahmojen yleisilme on muuttunut grafiikkauudistuksen myötä liikaa. • Lentämisen poistaminen ei ole tuonut lisäarvoa pelaamiseen. • Lentämisen poistaminen on vienyt arvon hankituilta ratsuilta.
<p>Johdatus pelaamiseen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • -
<p>Muut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peli toimii huonosti julkaisun yhteydessä. • Maksullisen pelipalvelun toiminta on puutteellista.

Vertailtaessa WS:in ja WoW:in aineistojen keskimääräisiä havaittujen ongelmia jakaumia toisiinsa nähdään että, tulokset ovat pääosin jakautuneet pelien väleillä jakautuneet eri aihealueille (Kuvaaja 7). Poikkeuksen muodostaa pelimekaniikan aihealue, johon liitettiin WS:in aineistosta eniten tuloksia ja WoW:in aineistosta toiseksi eniten tuloksia. Toiseksi ja kolmanneksi eniten tuloksia saatiin WS:in aineistossa pelimaailmaan ja pelaamisen merkityksellisyyden osilta. Neljänneksi ja viidenneksi eniten tuloksia saatiin pelaajien välisen kanssakäymisen ja pelihahmon aihealueilta. Vähiten tuloksia WS:in aineistossa tunnistettiin muut-aihealueelta, lukuun ottamatta pelimaailmaan johdatuksen aihealuetta, johon liittyviä ongelmia ei tunnistettu lainkaan.

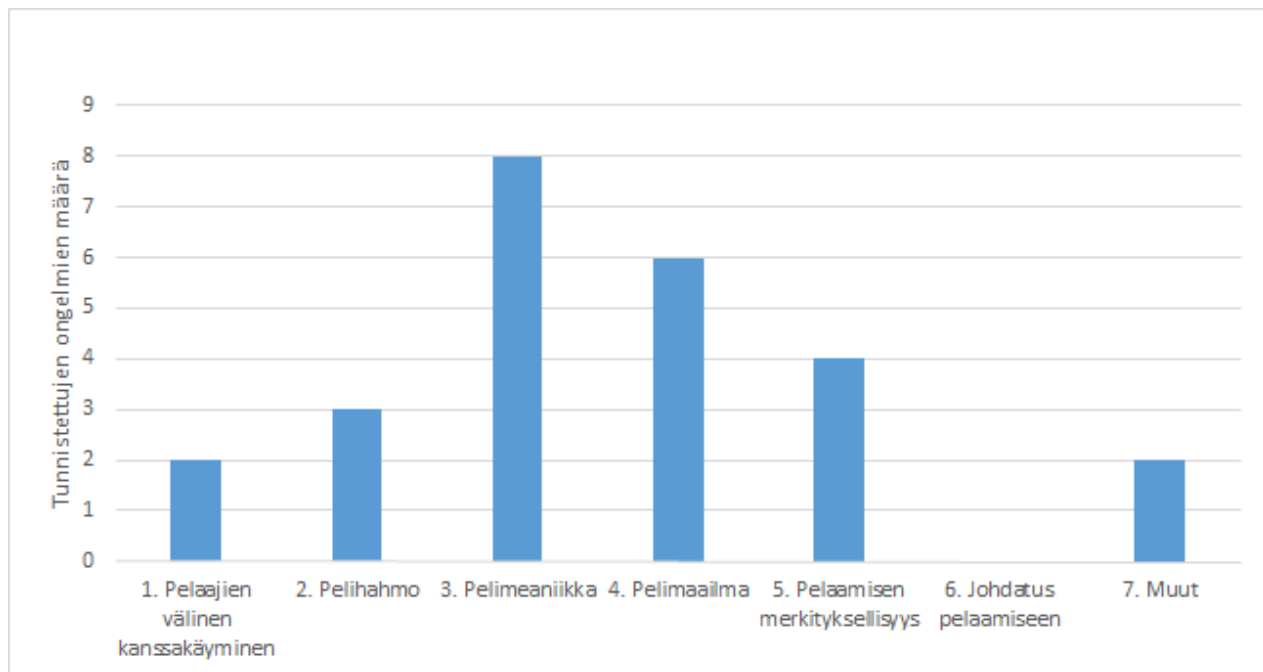
WoW:in kohdalla tulokset jakautuivat tasaisemmin eri aihealueiden välillä. Pelaajien välisen kanssakäymisen aihealueeseen liitettiin WoW:in aineistossa eniten ongelmia, pelimekaniikan ja pelaajien välisen kanssakäymisen aihealueiden kerätessä ongelmia toiseksi eniten. Kolmanneksi ja neljänneksi eniten ongelmia keräsivät pelihahmon ja muiden ongelmien aihealueet. WoW:in aineistossa ongelmia ei liitetty lainkaan pelimaailman tai pelaamisen johdatuksen aihealueisiin.



KUVAAJA 7. Pelaajien havaitsemien kriteeristön ulkopuolisten ongelmien määrät muutettuina prosenttiyksiköiksi suhteessa omaan aineistoonsa. Tulosten jakautumisen perusteella nähdään, että saadut tulokset painottuvat pelien väleillä eri aihealueille. WS:in kohdalla eniten tuloksia tunnistettiin pelimekaniikan ja pelimaailman aihealueisiin liittyen, WoW:in tulosten jakautuessa melko tasaisesti pelaajien välisen kanssakäymisen, pelihahmon, pelimekaniikan ja pelaamisen merkityksellisyyden aihealueiden väleillä.

5.2.2 Wildstar

WS:in aineiston analyysissä ongelmia tunnistettiin kriteeristön ulkopuolelta yhteensä 26. Suurin osa tunnistetuista ongelmista voitiin yhdistää pelimekaniikka- ja pelimaailma-luokkien toteutuksen aihealueisiin. Kolmanneksi eniten ongelmia tunnistettiin pelaamisen merkityksellisyyden aihealueella. Neljänneksi ja viidenneksi eniten ongelmia tunnistettiin pelaajien välisen kanssakäymisen ja pelihahmon aihealueilla, pelaamisen johdatuksen aihealueen jäädessä vailla tunnistettuja ongelmia. Aineistosta nousi esiin kaksi ongelmaa, joita ei voitu yhdistää kriteeristön aihealueisiin. (Kuvaaja 8).



Kuvaaja 8. WS:in aineistosta tunnistetut kriteeristön ulkopuolisten ongelmien jakauma. Ongelmia aineiston ulkopuolelta tunnistettiin yhteensä 26.

Pelaajien välinen kanssakäyminen

WS:in aineistosta tunnistettiin kaksi ongelmaa, joita ei voitu yhdistää kriteeristön vaatimuksiin, mutta jotka aihealueensa puolesta voitiin yhdistää pelaajien välisen kanssakäymisen luokan aihealueeseen. Tunnistettujen ongelmien perusteella nähdään, että ryhmänmuodostustyökalujen toimintaa pidettiin pelaajien käsitysten mukaan pelaajien väliselle kanssakäymiselle haitallisena. Keskustelun perusteella ongelmiksi muodostuivat erityisesti yllykkeiden väheneminen pelaajien keskinäiselle kommunikaatiolle ja yllykkeiden puute sosiaalisten rakenteiden ja suhteiden muodostumiselle.

"LFR, however, is not a mechanic that encourages community involvement. In fact, it does exactly the opposite. You do not need to participate in the economy, you do not need to know anybody on any server, you do not make the friends that keep you hooked on the game. This is why LFR is toxic. It undermines server communities, and without a strong community an MMO falls apart very quickly regardless of any sense of depth or amount of content." -AGameOfScones 6.7.2014

Peliahmo

WS:in aineistosta tunnistettiin kolme ongelmaa, joita ei voitu yhdistää kriteeristön vaatimuksiin, mutta jotka aihealueensa puolesta voitiin yhdistää peliahmo-luokan aihealueeseen. Tunnistettujen ongelmien perusteella nähdään, että peliahmon personoinnin toteutuksen erilaiset osa-alueet eivät ole riittävän monipuolisia. Tulosten perusteella pelaajia turhauttivat peliahmon luonnin ja pelaamisen aikaisen personoinnin vaihtoehtojen epäjohtonmukaisuus. Pelaajia häiritsi myös peliahmojen animointi, jonka näkymättömyyden koettiin keskustelun perusteella häiritsevän tunnesiteen luomista peliahmoon.

"I'm getting a very detached feeling from my character. [...] I only see what my gear looks like through the character pane or deliberately zooming in, most animations are too tiny to get a feel for" -Zxc 5.6.2014

Pelimekaniikka

Aineistosta tunnistettiin kahdeksan ongelmaa, joita ei voitu yhdistää kriteeristön vaatimuksiin, mutta jotka aihealueensa puolesta voitiin yhdistää Pelimekaniikka-luokan aihealueeseen. Tunnistetut ongelmat osoittavat ensinnä, että WS:in toteutuksessa ei ole pelaajien käsitysten mukaan otettu huomioon pelaajien erilaisia pelitapoja. Tulosten perusteella nähdään, että pelaajia turhautti ettei pelissä voitu edetä tai kehittyä heidän itse valitsemallaan tavalla. Tämä esiintyi tuloksissa sekä erilaisten pelimoodien että yksin- tai ryhmäpelaamisen konteksteissa.

Toisekseen, pelaajia turhautti pelin vaikeustason toteutus. Tulosten perusteella ongelmallisena koettiin pelin yleinen vaikeustaso. Toisin kuin kriteeristön vaatimuksiin liittyvissä ongelmissa luvussa 6.1.1, tässä yhteydessä esiin nousi erilaisten pelaamisen vaikeustasojen puute, jota pidettiin pelaajien keskuudessa ongelmana. Tulosten perusteella pelaajia turhauttaa vaikeustasojen toteutuksen suhteen ensinnä se, pelin yleinen vaikeustaso koettiin liian haastavana, jotta keskivertopelaajat olisivat voineet päästä käsiksi WS:in loppupeliin. Kolmanneksi, palkintojen hankkimisen tavoitteellisuuden hankaluutta pidettiin ongelmallisena. Keskustelun perusteella tähän nähtiin syyksi toisaalta palkintojen saamisen mekanismien epäjohtonmukaisuus ja toisaalta, saatujen palkintojen laadun vaihtelevuus.

Pelimaailma

Aineistosta tunnistettiin kuusi ongelmaa, joita ei voitu yhdistää kriteeristön vaatimuksiin, mutta jotka aihealueensa puolesta voitiin yhdistää pelimaailma-luokan aihealueeseen. Tunnistetut ongelmat osoittavat, että pelaamisen immersiolle on merkitystä tietyllä osalla pelaajakuntaa. Toteutukselta odotetaan pelaajien keskuudessa sekä pelin tarinallisten että visuaalisten tekijöiden osalta suunnittelua, joka ei riko pelaamisen immersiota. WS:in toteutus koettiin puutteelliseksi sen taustatarinan uskottavuuden ja toisaalta osapuolten välisen suosimisen puolueettomuuden toteutumisen suhteen. Toisaalta ongelmia havaittiin myös pelin immersion toteutumisen suhteen, jossa keskustelun perusteella nähtiin ongelmallisina tekijöinä mm. alueinstanssien toteutuksen vaikutus, pelialueiden ylittämisen estämisen ratkaisut sekä käyttöliittymän täyttyminen erilaisista dialogielementeistä.

Pelaamisen merkityksellisyys

Aineistosta tunnistettiin neljä ongelmaa, joita ei voitu yhdistää kriteeristön vaatimuksiin, mutta jotka aihealueensa puolesta voitiin yhdistää pelaamisen merkityksellisuuden aihealueeseen. Tunnistettujen ongelmien perusteella nähdään, että WS:in toteutus kärsii pelaajien käsitysten perusteella pelin sisällön yksipuolisuudesta, joka toisaalta esiintyi tuloksissa pelattavan sisällön kapea-alaisuutena ja toisaalta sen lineaarisuutena, joka ei kannusta uudelleen pelaamiseen. Ongelmallisena nähtiin lineaarisuuden suhteen myös se, ettei se joidenkin pelin osa-alueiden pariin voitu palata myöhemmässä pelin vaiheessa. Toisaalta pelaamisen merkityksellisuuden käsityksen syntymisen ongelmat esiintyivät tuloksissa myös saatujen palkintojen kontekstissa. Pelaajat kokivat, että pelisisällöistä aiheutui enemmän kuluja kuin niistä saatiin tuloja tai niiden suorittamiselle ei ollut yllykettä, koska vastaavia palkintoja voitiin saada vähemmällä vaivalla muista pelisisällöistä.

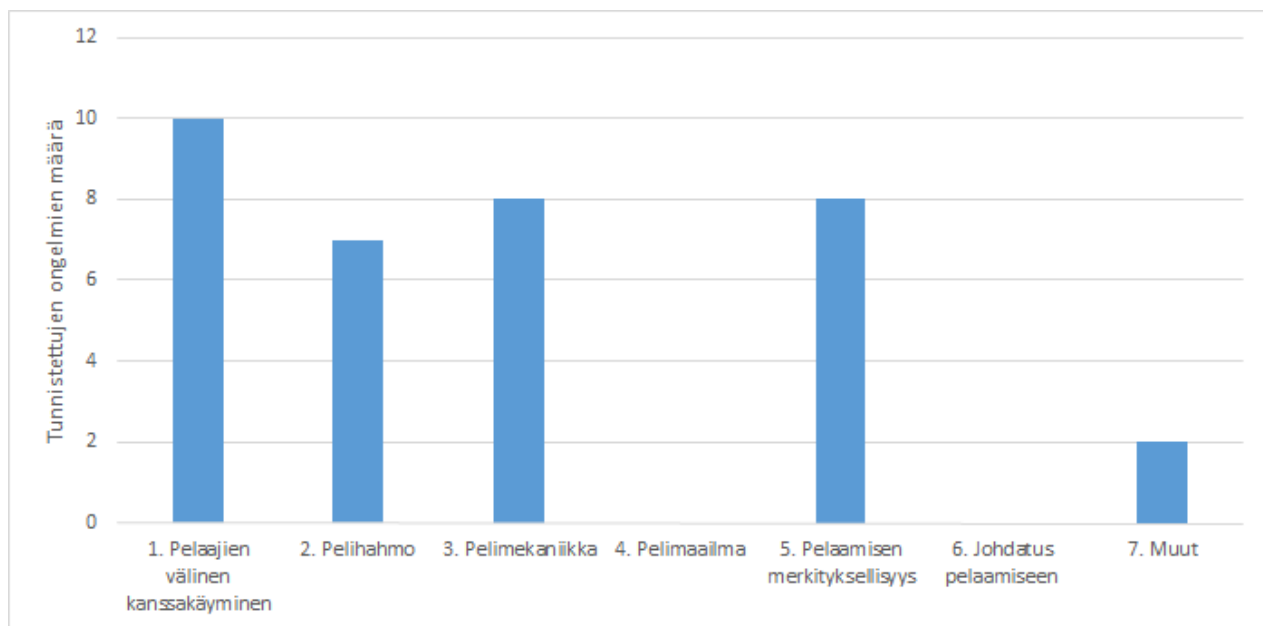
Muut

WS:in tuloksissa tunnistettiin kaksi kriteeristön ulkopuolista ongelmaa, joita ei myöskään voitu liittää mihinkään sen aihealueeseen. Tunnistetut ongelmat liittyvät pelipalvelun toimintaan, jonka puutteet aiheuttivat pelaajissa turhautumista. Tulosten perusteella pelaajien keskuudessa pidettiin sietämättömänä, että peli ei toimi julkaisun yhteydessä, vaikka kyseessä oli maksullinen pelipalvelu.

"I think that just saying "all launches are like this. It's expected. Deal with it." is incorrect. Just letting developers get away with launches like this is unhealthy and will only allow them to continue." -StretchyStretch 3.6.2014

5.2.3 World of Warcraft

WoW:in aineiston analyysissä nousi ongelmia kriteeristön ulkopuolelta esiin yhteensä 35. Tunnistetut ongelmat jakautuivat melko tasaisesti pelaajien välisen kanssakäymisen, pelihahmon, pelimekaniikan ja pelaamisen merkityksellisyyden aihealueille. Pelimaailman ja pelaamiseen johdatuksen aihealueet jäivät vailla tunnistettuja ongelmia. Aineistosta nousi esiin kaksi ongelmaa, joita ei voitu yhdistää kriteeristön aihealueisiin. (Kuvaaja 9).



KUVAAJA 9. WoW:in aineistosta tunnistettujen kriteeristön ulkopuolisten ongelmien jakauma. Ongelmia kriteeristön ulkopuolelta tunnistettiin yhteensä 35.

Pelaajien välinen kanssakäyminen

WoW:in aineistossa tunnistettiin kymmenen ongelmaa, joita ei voitu yhdistää kriteeristön vaatimuksiin, mutta jotka aihealueensa puolesta voitiin yhdistää pelaajien välisen kanssakäymisen luokan aihealueeseen. Tunnistettujen ongelmien perusteella nähdään, että WoW:in toteutusta pidetään puutteellisena kolmella osa-alueella pelaajien käsitysten perusteella. Ensinnä, pelin nähtiin kärsivän toteutuksen ongelmista pelaajien vuorovaikutuksen mahdollistamisen suhteen.

Pelaajat kokivat, että pelin varuskuntakeskeisyys ja toisaalta ratsujen lentokyvyttömyys vaikeuttivat pelaajien mahdollisuuksia olla vuorovaikutuksessa toistensa kanssa.

"Everyone's just sitting in the garrison and queueing for stuff because it's such a pain in the butt to ride anywhere. I don't want to take your stupid air taxi, it's just a reminder of the awesome we lost. " -Lomac 31.11.2014

Myös kiltojen toiminta nähtiin ongelmallisena pelaajayhteisön toiminnan kannalta. Tulosten perusteella kiltoihin kuulumisesta saatavat pelaamisen edut nähtiin niihin liittyviä sosiaalisia piirteitä tärkeämpinä.

Toisekseen, tunnistetut ongelmat osoittavat, että palvelinkohtaisten pelaajayhteisöjen laajentaminen yhden palvelinryhmän käsittäväksi pelaajayhteisöksi on vaikuttanut pelaajien käsitysten mukaan pelin yhteisöllisyyteen negatiivisesti. Tulosten perusteella yhteisön koon kasvattaminen käsittämään useita palvelimia mahdollistaa näennäisen anonymiteetin, jonka nähdään johtavan vihamielisen pelaajayhteisön syntyyn.

"You can queue up for LFR and never see those players again, so who cares if you're a jerk? There is no community-based mechanism to hold jerks accountable for bad behavior." -Thorkalorka 18.11.2014

Kolmanneksi, tunnistetut ongelmat osoittavat, että WoW:in toteutus on pelaajien käsitysten mukaan puutteellista pelaajien moderoinnin osalta. Tulosten perusteella nähdään, että pelaajia turhauttaa se, ettei pelaajahäiriköinnistä ole näkyviä seurauksia ja se, ettei pelaajilla ole työkaluja käsitellä häiriköinnistä koituvia ongelmia.

Peliahmo

WoW:in aineistossa tunnistettiin seitsemän ongelmaa, joita ei voitu yhdistää kriteeristön vaatimuksiin, mutta jotka aihealueensa puolesta voitiin yhdistää peliahmo-aihealueeseen. Tunnistettujen ongelmien perusteella nähdään, että WoW kärsii pelaajien näkökulmasta puutteellisista vaihtoehtoista peliahmojen personoinnin, animaatioiden ja ulkonäön toteutuksen suhteissa. Tulosten perusteella nähdään myös, että pelaajia turhautti ettei pelistä saatuja palkintoja tai pelaajan johtamaa varuskuntaa voitu personoida peliahmon imagon tai pelaajan käsitysten mukaisiksi.

"If there was a ever a reason to have racial buildings, it would be because of the Horde garrisons. I can't imagine my blood elves mucking about in that pig pen." -Hina 29.12.2014

Toisekseen nähdään, että pelaajia turhautti pelihahmojen ulkonäön suhteen sekä niiden ulkonäön uudistusten toteutus verrattuna vanhoihin pelihahmoihin että niiden animoinnin puutteet. Ulkonäön muutosten koettiin keskustelun perusteella olevan joko tiettyihin pelihahmoihin painottunutta, tai sen koettiin muuttaneen niitä liikaa poistaen niistä ne piirteet, joihin pelaajat olivat alun perin mieltyneet.

"I am here for one thing and one thing only....to petition to give Blood Elf dudes a bigger bulge. All the ladies of the game got their bewbs perked up and their booties are lookin fine in the new underwear: however, I would love to see some dude bulge when the new models come into the game. That is all." -Vegéta 28.11.2014

Pelimekaniikka

WoW:in aineistossa tunnistettiin kahdeksan ongelmaa, joita ei voitu yhdistää kriteeristön vaatimuksiin, mutta jotka aihealueensa puolesta voitiin yhdistää pelihahmo-aihealueeseen. Tunnistetut ongelmat osoittavat, että WoW:in toteutus on pelaajien käsitysten mukaan puutteellista kolmella pelimekaniikan toteutukseen liittyvällä osa-alueella. Ensinnä nähdään, että pelaajia turhautti erilaisten pelityylien puute, jonka nähtiin johtuvan mm. varuskuntien kehittämisen pakollisuudesta pelin etenemisen ohessa ja toisaalta, loppupelisisällön painottumisena luolasto- ja ryöstöretkisisältöihin.

"I pay to play the game my way and not be forced to play it any other way unless you want to start paying for my sub then do not try and tell me how to play." -Bloodlegend 27.11.2014

Toinen tuloksissa esiintynyt pelin toteutuksen osa-alue käsitteli peliin sisällytettyjä erilaisia rajoituksia. Tulosten perusteella pelaajia turhautti se, että kuukausimaksullisessa pelissä etenemistä rajoitettiin erilaisilla sisällön aikarajoituksilla.

"This system is DISGUSTING! Paying monthly for this game, I want to be in game as much as possible doing whatever I want to do." -Mazogá 2.12.2014

Kolmanneksi, pelaajat kommentoivat, että joidenkin pelisisältöjen pelaamiselle ei löytynyt yllykettä, kun niistä oli onnistuttu saamaan tietyt palkinnot.

Pelaamisen merkityksellisyys

WoW:in aineistossa tunnistettiin kuusi ongelmaa, joita ei voitu yhdistää kriteeristön vaatimuksiin, mutta jotka aihealueensa puolesta voitiin yhdistää pelaamisen merkityksellisyyden aihealueeseen. Tunnistettujen ongelmien perusteella nähdään, että WoW:in toteutus kärsii pelaajien käsitysten mukaan ensinnä siitä, että peliin tehdyt muutokset ovat poistaneet aikaisemmilta saavutuksilta arvon. Tulosten perusteella pelaajia turhauttivat sekä ammattien kehittämiseen että lentävien ratsujen hankkimiseen käytetyn ajan ja vaivan mitätöinti.

"[...]What they did to professions was a %\$&ing tragedy. A good idea sure but only if it were used in conjunction with the old way of doing professions. Professions were supposed to be useful and make you feel like a craftsman. They gave me reasons to play my alts and make it through the grind again and again. They were in themselves good content.[...]" -Mykael 13.12.2014*

Joitakin pelaamisen sisältöjä pidettiin merkityksettöminä, koska niistä ei saatu kouriintuntuvia tuloksia tai sellaisia tuloksia joista pelaajat voisivat hyötyä.

Toisekseen, pelaajia turhautti joissakin suhteissa peliin tehdyt muutokset, jotka poistivat pelistä sellaisia sisältöjä, joihin pelaajat olivat tottuneet. Tällaisia ongelmia olivat pelihahmojen yleisilmeen muutokset, jotka ilmenivät grafiikkamuutosten myötä ja toisaalta aikaisemmilta pelialueilta tutun lentokyvyn puuttuminen.

"Not having flying has literally zero positive benefit to my gameplay, and plenty of negative. I afk more on flight paths than I ever did on a flying mount, and stables are practically mandatory so that I can ignore the stupid !@#\$ all over the world that I have literally no interest in engaging with." -Otozururu 27.11.2014

Muut

WoW:in tuloksissa tunnistettiin kaksi kriteeristön ulkopuolista ongelmaa, joita ei myöskään voitu liittää mihinkään sen aihealueeseen. Tunnistetut ongelmat liittyvät pelipalvelun toimintaan, jonka puutteet aiheuttivat pelaajissa turhautumista. Tulosten perusteella pelaajien keskuudessa pidettiin

sietämättömänä sitä, että peli ei toimi julkaisun yhteydessä, vaikka kyseessä oli maksullinen pelipalvelu.

*I've been waiting in queue for 2 hours and at 1800 either the server just crashed or it auto DC'd me and now I'm back at over 3000 with another 6-7 hour wait ahead of me. I've now cancelled my subscription and am putting in a ticket for a refund. -Ragebain
15.11.201*

6 Verkkoroolipelien toteutuksen keskeiset puutteet pelaajien näkökulmasta

Tämän tutkielman ensimmäisen tutkimuskysymyksen tarkoituksena oli selvittää, millaisia ongelmia verkkoroolipelien toteutuksessa nähdään pelaajien näkökulmasta suhteessa käytettyyn verkkoroolipelien toteutusta käsittelevään kirjallisuuteen. Tutkimuskysymykseen vastattiin analysoimalla WS:in ja WoW:in keskustelufoorumeilla käytyä keskustelua pelien toteutuksen puutteista. Aineiston analysointi perustui kirjallisuuskatsauksessa tarkasteltuihin verkkoroolipelikehityksen malleihin, joiden pohjalta muodostettiin kriteeristö pelien toteutuksen keskeisistä vaatimuksista. Analyysin tulokset osoittavat yhtäältä sen, että WS:in ja WoW:in toteutukset kärsivät pelaajan näkökulmasta yhteisöllisyyden, pelihahmon, pelaamisen tavoitteellisuuden, pelipalvelun toiminnan, immersion ja peliin tehtyjen muutosten toteutuksista.

Tässä luvussa tarkastellaan tutkielman keskeisimpiä tuloksia niissä pelaamisen konteksteissa, joissa pelaajat kokevat ne ongelmalliseksi. Tuloksia ei ole järjestetty keskinäisesti niiden merkityksellisuuden perusteella, koska niitä voidaan kaikkia pitää merkityksellisenä riippuen siitä, minkä pelaamisen osa-alueen toteutuksen näkökulmasta niitä tarkastellaan. Huomio kiinnitetään erityisesti sellaisiin osa-alueisiin, joissa ongelmat toistuivat toisiaan vastaavanlaisina molempien pelien aineistoissa ja sellaisiin, joiden merkityksellisyys korostui aineiston keskusteluissa. Tuloksia tarkastellaan suhteessa tutkimuksen teoreettisen viitekehyksen muodostavaan kriteeristöön ja sen lähteenä toimivaan kirjallisuuteen.

6.1 Yhteisöllisyyden merkitys

Tutkimuksen tulosten perusteella nähdään, että yhteisöllisyys koetaan verkkoroolipeleissä pelaajien näkökulmasta merkityksellisenä osana pelaamista. Havainto tukee kirjallisuuskatsauksen tuloksia, jossa yhteisöllisyyden merkitystä painotettiin mm. pelaamisen pääasiallisena motivaationa (Mulligan 2003, 139; Castronova 2005, 62-63) ja pelaamiseen sitoutumisen keskeisimpänä tekijänä (Rogers 2005, 28). Tulokset osoittavat, että molemmissa peleissä toistuu pelaamisen yhteisöllisyyden osa-alueita, joiden toteutuksessa ei oltu pelaajien käsitysten mukaan onnistuttu. Saatujen tulosten merkityksellisyttä vahvistaa se, että havaitut ongelmat toistuivat monissa tapauksissa samanlaisina molempien pelien osalta. Kriteeristön

vaatimusten perusteella tunnistetut ongelmat osoittavat, että pelaajille on oleellista nähdä itsensä osana pelaajayhteisöä ja toisekseen, pelaajille on oleellista voida erottua pelaajayhteisöstä niin yksilö- kuin ryhmätasoisillakin. Erottuminen muusta pelaajakunnasta ryhmätasolla esiintyi keskustelussa yleisesti pelaajakiltojen ja palvelinyhteisöjen konteksteissa, mutta sillä viitattiin myös ammattien ja hahmoluokkien välityksellä erottumiseen muusta pelaajakunnasta. Molemmista peleistä saatiin samankaltaisia tuloksia.

Yhteisöön kuulumisen ongelmat esiintyvät tuloksissa WS:in ja WoW:in välillä erilaisissa pelaamisen konteksteissa. WS:in kohdalla ongelmat liittyvät pääosin pelaamisen vaikeustasoon, jonka nähtiin jakavan pelaajat selvästi aloittelijoihin ja veteraaneihin. Syynä tähän nähtiin pelin vaikeustasojen jyrkkä vaihtelu pelisisältöjen välillä, joka ei sisällä siirtymävaihetta vaikeustasojen kehityksessä helpon ja vaikean välillä. WoW:in kohdalla yhteisöön kuulumisen ongelmat nousivat esiin pelin pelattavan sisällön toteutuksessa, jossa eteneminen voidaan suurilta osin suorittaa ilman muita pelaajia siksi, että pelin tehtävät eivät vaadi pelaajien yhteistyötä ja toisaalta siksi, että pelaaminen keskittyy varuskuntien ympärille.

Pelaajayhteisöön kuulumisen lisäksi, pelaajilla on tulosten mukaan myös tarve erottua siitä. Tarve erottua muusta pelaajayhteisöstä ilmenee sekä yksilö- että ryhmätasolla. Tulosten perusteella pelaajia turhauttaa pelien toteutuksissa sellaisten sisältöjen puute, joita suorittamalla ja joissa menestymällä pelaajat voivat saavuttaa yhteisöllistä näkyvyyttä. Ongelmana nähtiin se, että pelit eivät pelaajien käsitysten mukaan sisältäneet riittävästi sellaisia tavoitteita, joiden avulla muusta pelaajayhteisöstä onnistuttaisiin erottumaan ja toisaalta se, että pelit eivät tarjonneet riittävästi työkaluja oman menestyksen esittelyyn.

Pelaajayhteisöstä erottumista käsittelevistä tuloksista kävi ilmi myös se, että pelaajilla on tarve erottua muusta pelaajakunnasta myös pelihahmonsa ominaisuuksien avulla. Tulosten perusteella tällaisia ominaisuuksia ei ollut riittävästi tarjolla. Ominaisuudet, joiden avulla pelaajakunnasta erottuminen oltaisiin haluttu toteuttaa, jakautuivat tuloksissa pelihahmojen kykyihin liittyviin ominaisuuksiin ja pelihahmon ulkonäköön. Pelillisten ominaisuuksien avulla haluttiin erottua muusta yhteisöstä erilaisten roolien avulla (mm. rooli ryhmässä, ammatti). Ulkonäön avulla puolestaan haluttiin toteuttaa erilaisia pelihahmon imagoja, joiden avulla muusta pelaajakunnasta erottuminen voitaisiin toteuttaa.

Kriteeristön ulkopuolelta ongelmia tunnistettiin yhdessä yhteisöllisyyden kontekstissa, joka käsittelee ryhmänmuodostustyökalujen haitallista vaikutusta yhteisöllisyyden toteutumisessa. Ryhmänmuodostustyökalujen ongelmien yhteydessä esiintyy *näennäisen anonymiteetin* käsite. Sillä tarkoitetaan pelaamisen välisen kanssakäymisen puutteesta johtuvaa sosiaalisen maineen puutetta, joka esiintyi ryhmänmuodostustyökalujen ja palvelinyhteisöjen konteksteissa. Ryhmänmuodostustyökalujen toimintaan liittyviä toisiaan vastaavia ongelmia havaittiin sekä WS:in että WoW:in tuloksissa. Palvelinyhteisöjen kokoihin liittyvät ongelmat puolestaan esiintyivät vain WoW:in tuloksissa.

Ryhmänmuodostustyökalujen toimintaan liittyvien tulosten perusteella nähdään, että pelaajien käsitysten mukaan ryhmänmuodostustyökalut vaikuttavat pelaajien käsitysten mukaan haitallisesti sosiaalisten suhteiden ja rakenteiden syntyyn. Rakenteilla viitataan tässä mm. ystävyys-suhteisiin, pelaajakiltoihin tai muihin vastaaviin pelaajien välisiin ryhmäpelaamista tukeviin rakenteisiin. Haitallisten vaikutusten nähtiin johtuvan siitä, että ryhmänmuodostustyökalut mahdollistavat ryhmäpelaamiseen tarkoitetun sisällön pelaamisen ilman ryhmänmuodostukseen tarvittavaa sosiaalista kanssakäymistä, jossa pelaajat mm. hakevat ryhmän jäseniä, keskustelevat tavoitteistaan sekä ryhmän toiminnan yksityiskohdista. Tulosten perusteella vaikuttaa siltä, ettei sosiaalisten suhteiden ja rakenteiden muodostumiselle ollut pelaajien näkökulmasta tarvetta, koska ryhmät voitiin muodostaa automaattisesti ja ilman pelaajien välistä keskinäistä kanssakäymistä.

Ryhmänmuodostustyökalujen nähtiin vaikuttavan haitallisesti myös pelaajien käytökseen ryhmässä ja suhteessa muihin pelaajiin. Ongelmallisen käytöksen nähtiin johtuvan näennäisen anonymiteetin syntymisestä. Keskustelun perusteella pelaajat eivät koe tarpeelliseksi käyttäytyä asiallisesti tai huomaavaisesti muita pelaajia kohtaan, koska pelaajien välinen kanssakäyminen automaattisen ryhmänmuodostuksen vuoksi ole enää vaatimuksena ryhmäpelaamiseen tarkoitetun pelisisällön pelaamiseen.

Ryhmänmuodostustyökalujen voidaan nähdä helpottavan pelaajien yhteen tuomista pelaamisen ryhmäsisältöä varten (esimerkiksi luolastot ja ryöstöretket), joka on hyödyllistä esimerkiksi sellaisille pelaajille, joilla on käytössään vain rajattu määrä aikaa pelaamiseen. Niiden toiminta voidaan kuitenkin tulosten perusteella nähdä haitalliseksi pelaajien välisten suhteiden ja

rakenteiden syntymiselle ja tätä kautta pelin pitkäikäisyydelle, kun yhteisöllisyys nähdään yhtenä verkkoroolipelien keskeisimpänä aspektina (Mulligan 2003, 139; Castronova 2005, 62-63; Rogers 2005). Tulosten perusteella voidaan esittää, että pelaajien välisen kanssakäymisen laadun säilytyksen ja sosiaalisten suhteiden ja rakenteiden synnyssä on keskeistä se, että pelaajat joutuvat sekä olemaan sosiaalisessa vuorovaikutuksessa toistensa kanssa.

Kriteeristöön liittyvät ongelmat liittyvät pelaajien ongelmiin erottua pelaajayhteisöstä. Tämä johtui pelaajien käsitysten perusteella siitä, että palvelinryhmien muodostaminen yksittäisiä palvelinyhteisöjä yhdistämällä on kasvattanut niiden sisältämät pelaajamäärät niin suuriksi, että yhteisöistä erottuminen on mahdotonta. Lisäksi, yksittäisten palvelinyhteisöjen yhdistäminen palvelinryhmiksi on poistanut palvelinyhteisöjen välisen kilpailun, joka osaltaan vaikuttaa pelaajien tai pelaajayhteisöjen yksilöllisyyden toteutumista.

Kriteeristön ulkopuolelta tunnistetut ongelmat liittyvät palvelinyhteisöjen kokojen kasvun mahdollistamaan näennäiseen anonymiteettiin ja sen aiheuttamiin sosiaalisen kanssakäymisen ongelmiin. Sosiaalisen kanssakäymisen ongelmat esiintyivät yleisenä epäsosiaalisuutena, vihamielisyytenä ja häiriköintinä. Pelaajat kommentoivat, että ongelmakäyttäytymisestä ei saatu riittäviä rangaistuksia ja että rangaistusmekanismit rankaisivat ongelmasta kärsiviä pelaajia eivätkä niitä aiheuttavia pelaajia. Ongelmakäyttäytymisen nähtiin johtuvan osittain myös siitä, että pelin julkaisija ei pelaajien käsitysten perusteella ottanut kantaa ongelmakäyttäytymiseen tai sen hallitsemiseen. Keskustelun perusteella pelaajien välistä kanssakäymistä vaivasi pelaajamoderoinnin työkalujen puute, joiden avulla pelaajat voivat yhteisöllisesti hoitaa ongelmatilanteita.

WoW:ssa tunnistettujen yhteisöllisten ongelmien pohjalta voidaan esittää, että sen toteutuksen painotus on siirtynyt pelaamisen sosiaalisten aspektien osalta pelaamisen esteettömyyden mahdollistamiseen. Väitettä tukevat ylempänä esitetyt yhteisöön kuulumisen, yhteisöstä erottumisen ja ryhmänmuodostustyökalujen toteutuksen suhteen tunnistetut ongelmat. Näistä aiheutuvat ongelmat puolestaan esiintyvät yllä käsitellyissä tuloksissa sosiaalisen kanssakäymisen ongelmina, joka on puolestaan johtanut sosiaalisen kanssakäymisen moderoinnin työkalujen tarpeeseen. Pelin pitkäikäisyyden kannalta pelin toteutuksen puutteet voidaan nähdä perustavanlaatuisina, mikäli jos yhteisöllisyyttä pidetään verkkoroolipelien keskeisenä elementtinä

(Mulligan 2003, 139; Castronova 2005, 62-63; Rogers 2005).

6.2 Pelihahmon merkitys

Tutkimuksen tuloksissa nousi esiin pelaajan ja pelihahmon välisen tunnesiteen muodostumisen tärkeys. Tulokset vahvistavat kirjallisuuskatsauksen tulokset, jotka painottavat pelihahmon personoinnin tärkeyttä pelihahmon ja pelaajan välisen tunnesiteen (Rogers 2005) ja pelaajan omaksumien erilaisten roolien (Castronova 2005, 107) näkökulmista. Molemmissa peleissä toistui pelihahmon toteutukseen liittyviä osa-alueita joiden toteutuksessa ei oltu pelaajien käsitysten mukaan onnistuttu. Tulokset esiintyivät vastaavanlaisina molempien kohdalla havaituissa ongelmissa, jonka voidaan katsoa lisäävän tulosten merkittävyyttä.

Tuloksia nousi esiin sekä suhteessa kriteeristön vaatimuksiin että sen ulkopuolelta, joskin ne painottuivat ensin mainittuun. Tulosten perusteella nähdään, että pelien toteutuksen ongelmat jakautuivat pelaajien näkökulmasta pelaajien mahdollisuuksiin ottaa erilaisia rooleja pelihahmoillaan, pelihahmon personoinnin vaihtoehtojen puutteellisuuteen, pelihahmojen väliseen tasapainoon pelimaailmassa ja pelaajien mahdollisuuksiin erottua muusta pelaajayhteisöstä.

Pelaajien tarpeeseen erottua muusta pelaajakunnasta pelihahmonsa ulkonäön personoinnin keinoin keskusteltiin ylempänä pelaajien välisen kanssakäymisen merkityksellisyyden yhteydessä. Erilaiset pelaajan personoinnin vaihtoehdot nousivat esiin sekä pelaajakunnasta erottumisen että pelihahmon ja pelaajan välisen tunnesiteen syntymisen yhteydessä. Pelihahmon personointiin tarjolla olevat vaihtoehdot koettiin pelaajien näkökulmasta sekä epäonnistuneesti toteutetuiksi että puutteellisiksi.

Pelihahmojen personointi koettiin pelaajien käsitysten perusteella liian rajalliseksi molemmissa peleissä. Ongelmiksi nousivat kriteeristön vaatimusten suhteessa mm. yksittäisten personoinnin osa-alueiden, kuten parta- tai hiustyylien vaihtoehtojen monipuolisuudessa WoW:ssa tai hahmoluokka- ja pelihahmorotujen yhdistelmien rajoituksissa WS:ssa. Kriteeristön ulkopuolelta esiin nousseita molemmissa peleissä toistuvia ongelmia olivat mm. animoinnin puutteet tai hahmon ulkoiseen olemukseen sopimattomuus sekä personoinnin vaihtoehtojen epä johdonmukaisuus. Tulosten perusteella nähdään, että pelaajat kaipaavat pelihahmojen personointiin monipuolisuutta ja toisaalta johdonmukaisuutta, joiden puute nähtiin aineiston

peleissä pelihahmon ja pelaajan tunnesiteen muodostumista voimakkaasti haittaavana tekijänä. Tunnesiteen muodostumista koskevat tulokset vahvistavat kirjallisuuskatsauksen havaintoja pelihahmojen personoinnin tärkeydestä (Rogers 2005).

Pelihahmon merkityksellisyyden suhteen voidaan kooten todeta, että pelihahmojen personointi ja toisaalta niiden ottamien roolien merkitys on verkkoroolipelien toteutuksessa keskeisessä roolissa. Tulosten perusteella nähdään ensinnä se, että pelihahmojen personoinnille on enemmän kysyntää kuin mitä pelit tarjoavat, sekä pelaajan ja pelihahmon välisen tunnesiteen muodostumisen (Castronova 2005, 21; Rogers 2005) että yhteisöllisen näkyvyyden kontekstissa (Castronova, 113).

Kriteeristöön liittyvien tulosten perusteella nähdään myös, että pelaajat kokivat molempien pelien kohdalla, että peli ei tarjoa riittävästi mahdollisuuksia erilaisten roolien omaksumiseen pelihahmolla. Ongelmat ilmenivät pääosin hahmoluokkien keskinäisessä samankaltaisuudessa, joka ei rohkaissut tai joissakin tapauksessa edes mahdollistanut erilaisten pelillisten roolien omaksumista. Hahmoluokkien samankaltaisuuden ongelmat painoutuivat WoW:in tuloksissa, jossa ongelmien nähtiin pääasiassa johtuvan WoD-lisäosan esittelemistä muutoksista peliin. WoD-lisäosan esittelemiä muutoksia käsitellään tarkemmin sivuilla 80-81. Vastaavasti kuin pelihahmon personointiin liittyvissä ongelmissa, tulosten perusteella nähdään, että pelaajilla on tarve erottua muusta pelaajakunnasta erilaisten omaksumiensa roolien avulla. Roolien omaksumisen tärkeyttä käsittelevät tulokset vahvistavat kirjallisuuskatsauksen tuloksia pelaajien tarpeesta validoida oma roolinsa pelaajayhteisössä toteuttamalla valitsemaansa roolia pelaajayhteisön sisällä (Castronova 2005, 108, 109).

Molempien pelien toteutuksen katsottiin kärsivän pelihahmojen keskinäisen tasapainon ongelmista. Sekä WS:ssa että WoW:ssa osa hahmoluokista nähtiin liian heikkoina muihin hahmoluokkiin nähden, jotta käsitys pelaajien välisestä tasapainosta olisi syntynyt. WoW:ssa ongelmia ilmeni hahmoluokkien lisäksi myös pelihahmorotujen yhteydessä, jossa tietyt pelihahmorotujen ominaisuudet nähtiin liian voimakkaina muihin nähden. Tulosten perusteella pelaajille on tärkeätä, että pelihahmot ovat lähtökohtaisesti samanarvoisia pelimaailmassa. Pelaajien vaatimus tasa-arvoisuudelle tukee kirjallisuuskatsauksen tulosta Castronovan (2005, 114) yllykkeistä.

6.3 Valinnanvapauden merkitys

Valinnanvapauden toteutuminen nousi tuloksissa esiin molempien pelien toteutuksen yhteydessä. Pelaamisen valinnanvapautta koskevat tulokset saatiin pääosin kriteeristön vaatimusten ulkopuolelta ja ne olivat molemmista peleistä tunnistetuissa ongelmissa samankaltaisia, jonka vuoksi tuloksia voidaan pitää merkityksellisinä. Valinnanvapauden toteutumiseen liittyvät ongelmat jakautuivat kahteen sen toteutumisen kontekstiin, jotka ovat erilaisten pelityyliin puute ja pelaamisen rajoitukset.

Erilaisten pelityyliin puute nousi molempien pelien tuloksissa esiin kolmessa ongelmallisena nähdystä pelaamisen kontekstissa. Pelityyliin puutteeseen liittyvät ongelmat tunnistettiin kriteeristön ulkopuolelta. Ensinnä, hahmoluokkien kykysuunnittelua pidettiin molemmissa peleissä liian samankaltaisena sekä hahmoluokkien väleillä että niiden sisäisten erikoistumisten yhteyksissä. Kykysuunnittelun ongelmia käsiteltiin jo ylempänä yhteisöllisyyden ongelmien yhteydessä, jossa ongelmaksi tunnistettiin pelihahmojen samankaltaisuus pelaajayhteisöstä erottumisen yhteydessä. Sekä hahmoluokkien välisten erojen että niiden sisäisten erikoistumisten välisten erojen hämärtyminen ja lähtökohtaisen samankaltaisuuden koettiin estävän erilaisten pelityyliin mahdollistumisen.

Toisekseen, pelityylejä rajoittavaksi toteutuksen osa-alueeksi koettiin se, ettei pelissä voitu edetä kuin tiettyjä pelin sisältöjä pelaamalla. Tulosten perusteella pelaajien näkökulmasta koettiin turhauttavaksi se, että peleissä ei voitu kehittyä kuin tiettyjen pelisisältöjen pelaamisen avulla. WS:in tapauksessa etenemisen ongelmat esiintyivät mm. siinä, ettei pelihahmon kokemustasojen kehitystä voitu suorittaa luolastoja pelaamalla. WoW:ia puolestaan kritisoitiin mm. siitä, että pelaamisen haastavimmat sisällöt olivat PvE-sisältöjä. Pelityyliin puutteen kritiikki tukee Yeen (2014, 29) pelaamisen vaihtelevista motivaatioista pelaajien välillä.

Kolmanneksi, molempien pelien tuloksissa esiintyi pelaajien tyytymättömyys pelaamisen ja pelissä etenemisen helppouteen. Pelaajien kokemusten perusteella pelaamisen vaikeustaso oli yleisesti liian matala. Matalan vaikeustason nähtiin johtuvan mm. pelihahmojen liiallisesta voimakkuudesta suhteessa pelimaailman haasteisiin, tehtävien itseään toistavuudesta ja vihollisten tekoälyn yksinkertaisuudesta. Pelaamisen vaikeustason mataluuden ongelmat käsittelivät kuitenkin lähes yksinomaan pelaamisen yksinpelisisältöjä. WS:in tapauksessa pelaamisen

vaikeustaso sai runsaasti kritiikkiä sen ryhmäsisältöjen vaikeustason suhteettoman korkeana nähdystä vaikeustasosta. Erilaisten vaikeustasojen tarjoamisesta eritasoisille pelaajille ja sen tärkeydestä on esittänyt Kim (2011), joka tukee havaintoa pelaajien tyytymättömyydestä WS:in ja WoW:in kaksijakoisista vaikeusasteista.

Vaikeustasojen puutteeseen liittyivät tuloksissa vahvasti myös pelaamisen rajoitukset, jotka muodostavat pelaamisen valinnanvapauden toteutuksen toisen ongelmallisen kontekstin. Molempien pelien tulokset osoittavat, että pelaajia turhauttaa voimakkaasti pelissä etenemisen rajoittaminen erilaisten aikarajoitusten avulla. Pelaamisen rajoitukset esiintyivät laajemmin WoW:in toteutuksessa, joskin niitä tunnistettiin myös WS:in toteutuksessa. WS:in kohdalla rajoitukset liittyivät enimmäkseen pääsyvaatimuksen toteutukseen, jonka avulla pelaajien pääsyä pelin loppupelisisältöön rajoitettiin. Keskustelun perusteella pelaajia turhautti voimakkaasti erityisesti se, että pääsyvaatimuksen suorittaminen oli pakollista ja toisaalta se, etteivät pelaajat voineet vaikuttaa kaikkiin sen suorittamisen osa-alueisiin omalla toiminnallaan. WoW:in kohdalla pelaamisen rajoituksia tunnistettiin mm. pelihahmojen ammattien ja varuskunnan toiminnan yhteyksissä. Molempien pelien kohdalla voitiin todeta, että rajoitusten toteutus turhauttaa pelaajia voimakkaasti. Pelaajien turhautumisen syinä olivat mm. se, että pelaaminen koettiin liian helpoksi, jossa ainoa etenemistä rajoittavaksi tekijäksi muodostuivat erilaiset aikarajoitukset. Lisäksi, WoW:in keskusteluissa nousi esiin pelaajien turhautuminen pelaamisen rajoittamisesta kuukausimaksullisessa pelissä.

Pelaamisen valinnanvapauden kontekstissa tunnistetut ongelmat osoittavat selvästi, että pelaajien näkökulmasta on olennaista voida pelata verkkoroolipelejä heidän itse valitsemillaan tavoilla. Erityisesti pelihahmon kehitys ja se, miten pelaaja haluaa toteuttaa sen, vaikuttivat tulosten perusteella olevan pelaajille keskeisiä toteutuksen osa-alueita. Tulosten perusteella voidaan esittää, että verkkoroolipelien toteutuksessa on tärkeää ottaa huomioon pelaajien erilaiset pelaamisen motivaatiot (Yee 2014, 29) ja toisaalta pelaajien eriaisteiset osaamisen tasot (Kim 2011). Lisäksi, pelaajat odottavat voivansa edetä peleissä itse valitsemassaan tahdissa. WS:sta ja WoW:sta saatujen tulosten perusteella, F2P-pelikehityksen malleissa käytettävien erilaisten rajoitusten (Alha et al. 2014) sisällyttäminen verkkoroolipeleihin vaikuttaa pelaajien käsitysten mukaan olevan keinotekoinen tapa lisätä pelaamisen muutoin matalaa vaikeusastetta.

6.4 Tavoitteellisen pelaamisen merkitys

Tavoitteellisen pelaamisen merkitys nousi esiin molempien pelien tuloksissa. Siihen liittyviä pelaamisen ongelmia tunnistettiin enimmäkseen kriteeristön vaatimusten pohjalta. Tulosten perusteella nähtiin, että sekä WS:in että WoW:in toteutuksissa pelaajia turhautti palkintojen hankkimisen tavoitteellisuuden puute. Ongelmien nähtiin keskustelun perusteella johtuvan satunnaistekijöiden sisällyttämisestä palkintojen saamisen mekanismeihin. WS:in kohdalla ongelmat painottuivat seikkailujen ja luolastojen suorittamisesta saatujen palkintojen saamisen mekanismiin, joka ei pelaajien käsitysten perusteella palkinnut pelaajien tekemistä valinnoista eikä pelaajien taidosta. WoW:in kohdalla ongelmat esiintyivät ammattien avulla valmistettujen esineiden tai luolastoista palkinnoksi saatujen esineiden hyödyllisyydessä pelaajalle. Molemmissa tapauksissa pelaajat kokivat, että heidän toiminnallaan ei ollut merkitystä lopputulosten kannalta, vaan palkintojen saaminen tai niiden laatu riippui onnesta.

Tavoitteellisen pelaamisen ongelmat vaikuttavat johtuvan toteutuksen lähtökohdasta, jossa pelaajat palkitaan ennemminkin pelaamiseen käytetyn ajan kuin pelaajien taidon perusteella. Saadut tulokset vahvistavat kirjallisuuskatsauksen havainnot pelaajan palkitsemisesta, jonka mukaan pelaajien toiminta tulee palkita sekä pelaamiseen käytetystä ajasta että pelaajan taidoista (Castronova 2005, 114-115). Molempien pelien kohdalla voidaan pohtia, onko satunnaistekijöiden sisällyttäminen etenemisen keskeisiin pelimekaniikkoihin otettu käyttöön siksi, että sillä voidaan keinotekoisesti pidentää saavutusten tavoittamiseen kuluvia aikoja, kun pelaajilla ei ole itse mahdollisuutta vaikuttaa toiminnastaan saamiinsa palkintoihin. Pelin julkaisijan näkökulmasta lähestymistapaa voidaan perustella sillä, että se pidentää pelin ikää pelaajien joutuessa työskentelemään tavoitteidensa saavuttamiseksi pidempään. Pelaajan näkökulmasta sen voidaan kuitenkin nähdä vaikuttavan haitallisesti pelaamisen motivaatioon, erityisesti kun pelaamisen merkityksellisyyden katsotaan muodostuvan saaduista palkinnoista ja niiden kautta validoitavasta toiminnasta pelimaailmassa (Castronova 2005, 112).

6.5 Pelipalvelun toiminnan merkitys

Pelipalvelun toiminnalla nähtiin olevan keskeinen merkitys aineiston pelien toiminnassa. Vaikka tämä tutkimus on toteutettu laadullisin menetelmin, on silti huomionarvoista, että pelipalvelun toimintaan liittyvää palautetta tunnistettiin sekä WS:in että WoW:in foorumeilta määrällisesti

ylivoimaisesti eniten. Ongelmat olivat yhdenmukaisia molempien pelien kohdalla ja ne tunnistettiin kriteeristön vaatimusten ulkopuolelta. Tulosten perusteella pelaajia turhautti voimakkaasti pelipalvelun toiminnan puutteet erityisesti WS:in julkaisun ja WoW:in WoD-lisäosan julkaisujen yhteyksissä. Keskustelun perusteella koettiin, maksullisen pelipalvelun kohdalla pelejä tulee päästä pelaamaan välittömästi eikä niissä tulisi ilmetä teknisiä ongelmia. Ongelmat ilmenivät molempien pelien kohdalla jonotusaikoina peliin kirjaututtaessa, jotka pelaajien käsitysten mukaan olivat kohtuuttoman pitkiä sekä pelipalvelun katkoksina, jotka estivät pelin pelaamisen.

Tulosten perusteella nähdään, että pelaajat odottavat maksulliselta pelipalvelulta täydellistä toimintaa julkaisun yhteydessä. Pelien julkaisuun liittyvät ongelmat ja toisaalta sen merkityksellisyyttä painotetaan kirjallisuuskatsauksen materiaalissa (Mulligan 2003, 195), joskin sitä ei käsitellä tässä tutkielmassa käytetyissä verkkoroolipelien toteutuksessa ohjaavissa malleissa. Pelipalvelun toiminnan ongelmat muodostavat vaikeasti määriteltävän kokonaisuuden. Toisaalta pelaajien kannalta on ymmärrettävää, että he vaativat kuluttajina rahoilleen vastinetta, jolloin varsinkin pelaamisen julkaisun aikaisessa innostuksen vaiheessa pelipalvelun toiminnan ongelmia on vaikea käsitellä kärsivällisesti. Pelin julkaisijan näkökulmasta puolestaan on ongelmallista sanoa, miten pelipalvelun toiminnan ongelmat vaikuttavat sen menestykseen. Toisaalta voidaan esittää, että esimerkiksi pelin julkaisuun liittyvät palvelinkuorman ongelmat tasoittuvat nopeasti pelin julkaisun jälkeen. Toisaalta taas, voidaan pohtia miten ongelmaton julkaisu vaikuttaa tulevaisuuteen, jos esimerkiksi palvelinkuormien käsittelyyn on varauduttu paremmin pelin julkaisun yhteydessä.

6.6 Immersion merkitys

Immersion toteutumisen merkitys korostui tuloksissa tietyillä pelaamisen osa-alueilla. Tuloksia saatiin kriteeristön sisä- ja ulkopuolelta. Tulosten merkityksellisyyttä vahvisti myös se, että ne olivat pääosin samanlaisia aineistojen välillä. Tunnistettujen ongelmien perusteella pelaajien kokemuksta immersioista häytti molempien pelien kohdalla pelimaailman tarinan toteutus, ja toisaalta pelihahmon liittäminen sen tapahtumiin. Pelin tarinan toteutuksen yleisen heikkouden lisäksi pelaajia turhautti ensinnä se, että pelaajille ei muodostunut selkeää käsitystä siitä, miten heidän oma toimintansa oli yhteydessä pelimaailman keskeisiin tapahtumiin, ja toisekseen se, että pelaajat kokivat pelin tarinan joissakin yhteyksissä sivuuttavan pelaajan sankarin roolista.

Molempien pelien tuloksissa esiintyi myös pelaajien turhautuminen myös siinä suhteessa, että pelien koettiin suosivan tarinallisesti toista pelissä toisiaan vastaan sotivaa osapuolta, jonka vuoksi pelaajilla oli vaikeuksia eläytyä valitsemaansa osapuoleen.

Immersion toteutumisen suhteen on aiheellista ottaa huomioon myös se, että suurta osaa pelihahmoon ja erityisesti sen personointia käsittelevistä ongelmista voidaan tarkastella immersion näkökulmasta. Pelihahmo-luvun keskustelun ja tulosten perusteella nähdään, että pelihahmojen personointi omia mielikuvia ja malleja vastaavaksi on pelaajille keskeisessä osassa pelaajan ja pelihahmon välisen tunnesiteen muodostumista. Pelihahmoon muodostettua tunnesidettä voidaan perustellusti tarkastella immersion näkökulmasta, koska pelihahmot toimivat pelaajien vastikkeina pelimaailmassa (Castronova 2005, 45; Yee 2014, 32).

Tulosten perusteella nähdään, että immersion toteutuminen on pelaajien näkökulmasta tärkeää verkkoroolipelien pelaamisessa. Tulokset vahvistavat myös kirjallisuuskatsauksen havainnot sekä yleisen immersion toteutumisen (Yee 2014, 32-34) että pelin tarinallisten elementtien (Castronova 2005, 119-120; Rogers 2005) tärkeydestä.

6.7 Peliin tehtyjen muutosten merkitys

Viimeinen tutkielman aineistosta esiin nostettava verkkoroolipelien toteutuksen osa-alue koskettaa niihin tehtäviä muutoksia ja pelaajien suhtautumista niihin. Tulokset käsittelevät yksinomaan WoW:ia, koska sen aineisto pitää sisällään laajalti pelaajien palautetta WoD-lisäosan aiheuttamista pelin toiminnan muutoksista. Lisäksi, WS:in kohdalla ei saatu aineistoa pelaajien reaktioista peliin tehtyihin muutoksiin, koska sen aineisto käsitteli pelin ensijulkaisuun liittyvää keskustelua. Peliin tehtyjen muutoksiin liittyvät ongelmat tunnistettiin kriteeristön vaatimusten ulkopuolelta.

WoW:in pelaamiseen tehdyt muutokset koettiin keskustelun perusteella monilla pelaamisen osa-alueilla haitallisiksi tai epämieluisiksi. Ongelmalliset osa-alueet jakautuivat pelihahmoon suoranaisesti liittyviin ongelmiin ja pelaamiseen liittyviin ongelmiin. Ensin mainittuun liittyviä ongelmia olivat mm. pelihahmon ammattien toimintaan tehdyt muutokset, pelihahmon kykyihin tehdyt muutokset ja pelihahmon ulkonäköön tehdyt muutokset. Pelaamiseen liittyvät ongelmat koskettivat puolestaan lähinnä pelaamisen varuskuntakeskeisyyttä ja siinä nähtyjä mobiilipeli-tyyppisiä piirteitä, joiden nähtiin muuttavan pelaamisen yleistä luonnetta.

Tulosten perusteella nähdään, että aikaisempien keskeisten pelisisältöihin (esim. hahmoluokat tai pelihahmojen ammatit) tehdyt muutokset aiheuttavat turhautumista pelaajissa. Vastaavasti pelaamisen yleisen luonteen muutokset koettiin turhauttavina, pelaamisen painon siirtyessä joissakin määrin varuskuntien ylläpitoon, joka on pakollista pelissä etenemisen kannalta. Hamari & Lehdonvirta (2010) toteavat, että peliin tehtävien muutosten avulla voidaan lisätä verkkoroolipelien kiinnostavuutta. He jatkavat kuitenkin myös, muutosten toteutuksessa on tärkeää ottaa huomioon pelin alkuperäiset mekaniikat ja yleinen asetelma, jotta sisällön lisääminen on mahdollista. WoW:in tapauksessa tulokset osoittavat, että WoD-lisäosan esittelemät muutokset ovat joiltakin osin ristiriidassa pelin aikaisempien sisältöjen kanssa, joka vähentää aikaisempien sisältöjen merkityksellisyyttä. On vaikea todeta, onko muutosten syynä se, ettei peliin tehtyjen muutosten vaikutusta aikaisempaan sisältöön ole onnistuttu ennakoimaan vai se, että pelin yleistä toimintaa pyritään muuttamaan sen alkuperäisestä asetelmasta. Tulokset osoittavat kuitenkin sen, ettei kaikkia peliin tehtyjä muutoksia pidetä hyvinä.

7 Kriteeristö ongelmien tunnistamisen työkaluna

Tässä luvussa tarkastellaan kriteeristön toimintaa verkkoroolipelien ongelmien tunnistamisessa pelaajan näkökulmasta. Tarkastelu aloitetaan arvioimalla kriteeristön toimintaa sen vahvuuksien ja heikkouksien osalta. Luvun toisessa osassa tarkastellaan kriteeristön luokkien ja vaatimusten kattavuutta suhteessa tutkielman tuloksiin ja pohditaan, miten sitä voidaan laajentaa saatujen tulosten perusteella. Lopuksi, luvun kolmannessa osassa esitellään tulosten perusteella täydennetty kriteeristö.

7.1 Kriteeristön toiminta

Verkkoroolipelien toteutusta käsittelevien mallien pohjalta luotu kriteeristö osoittautui käyttökelpoiseksi työkaluksi verkkoroolipelien toteutuksen ongelmien tunnistamisessa ja niiden luokittelussa. Pelaajien kokemien pelien toteutuksen puutteiden yhdistäminen kriteeristön vaatimuksiin oli suoraviivaista, koska sen sisältö tarjosi tunnistettujen ongelmien suhteen relevantteja aihealueita lähes kaikissa havaituissa pelaamisen konteksteissa. Haasteellisemmiksi osoittautuivat sellaiset tunnistetut ongelmat, jotka voitiin toteutuksen kontekstista riippuen yhdistää useampaan kuin yhteen aihealueeseen, jolloin niiden tulkinta oli keskitettävä tutkimuksen viitekehyksen kannalta keskeisimpään aihealueeseen. Tulosten muodostamisen vaiheessa huomattiin, että kriteeristö on sinänsä toimiva erilaisten pelisisältöjen ja toteutuksen osien tunnistamiseen, mutta sen avulla saataisiin todennäköisesti helpommin tulkittavampia tuloksia, kun tarkasteltavien aihealueiden määrä olisi rajatumpi. Tällöin ongelmaksi ei pääse muodostumaan tulosten monitulkintaisuus eri pelaamisen kontekstien suhteen ja yksiselitteisempiä tuloksia on helpompi muodostaa.

Monitulkintaisuuden ongelma voidaan havainnollistaa suhteessa Bartlen (2005) ja Yeen (2014) käsitysten eroihin immersion sisällöstä. Siinä missä Yee (2014, 29) käyttää immersiota yhtenä pelaamisen motivaatioiden kolmesta komponentista, Bartle puolestaan (2005) käsittelee sitä progressionä, jonka etenemistä mitataan pelaajan samaistumisen asteesta pelihahmoonsa⁸.

⁸ Bartlen immersion asteet ovat *unimmersed*, *avatar*, *character* ja *persona*. Ei-immersoitunut pelaaja kokee pelihahmonsa ohjaamanaan objektina pelissä kun taas persona-tasoinen pelihahmo on pelaaja suora edustaja

Vastaavanlainen näkökulmien monipuolisuus esiintyi joissakin yhteyksissä tulosten luokittelun vaiheessa. Esimerkkinä voidaan käyttää esimerkiksi luvun 6.6 immersioon liittyvää keskustelua, jossa todettiin, että osa pelihahmoon liittyvistä ongelmista (luku 6.2) oltaisiin voitu käsitellä osana immersion merkitys -lukua (6.6). Monitulkintaisuudesta huolimatta, kriteeristön voidaan nähdä tarjoavan joustavan alustan laajempienkin pelaamisen osa-alueiden puutteiden kartoitukseen, jossa tulosten luokitteluun voidaan vaikuttaa tutkimuksen ensisijaisten mielenkiinnon kohteiden etukäteen määrittelyllä.

Kriteeristön toiminnan varsinaisena heikkoutena voidaan pitää, että sen avulla on vaikea muodostaa käsitys missä pelien toteutuksen osa-alueissa on onnistuttu. Koska kriteeristö tarkastelee vain tunnistamiaan ongelmia sisältämiensä vaatimusten pohjalta, se ei anna viitteitä siitä, millaisissa asioissa on toteutuksessa onnistuttu. Tästä johtuen myös epäonnistumisten merkityksellisyys jää tutkijan tulkinnan varaan, koska niille ei ole vertailukohtaa havaituissa onnistumisissa. Tällöin ongelmalliseksi muodostuu tulosten painoarvo suhteessa esimerkiksi pelissä toimiviksi koettujen aspektien tai niiden yleistettävyyden suhteen.

7.2 Kriteeristön puutteet

Luvussa 6.2 todettiin, molempien pelien tuloksissa esiintyi pelaajien tunnistamia pelin toteutuksen ongelmia, jotka eivät sopineet kriteeristön vaatimuksiin. Suurin osa tunnistetuista ongelmista voitiin kuitenkin yhdistää kriteeristön luokkiin niiden käsittelemien aihealueiden perusteella. Tässä luvussa tarkastellaan näitä ongelmia ja miten niiden perusteella voidaan täydentää kriteeristön luokkia tai vaatimuksia. Samalla vastataan myös tämän tutkielman toiseen tutkimuskysymykseen. Tarkastelu tehdään kriteeristön luokkien aihealueiden mukaisesti niin, että viimeiseksi tarkastellaan niitä kriteeristön ulkopuolelle sijoitettuja ongelmia, jotka eivät sopineet mihinkään sen aihealueista.

Samoin kuin kriteeristön koostamisessa, myös sen laajennusta pohdittaessa lähdettiin siitä, että kriteeristö käsittelee vain verkkoroolipeille ominaisia toteutuksen osa-alueita. Tästä syystä siihen tehtyjen lisäysten kohdalla tehtiin joitakin oletuksia verkkoroolipeligenren sisältämistä ominaisuuksista, jotka kuuluvat lähtökohtaisesti niiden sisältöön.

7.2.1 Pelaajien välinen kanssakäyminen

Luokan ulkopuolelta tunnistettuja ongelmia ja niihin liittyvää keskustelua tarkasteltaessa huomattiin, että tunnistetut ongelmat keskittyivät tiettyjen toteutuksen kontekstien ympärille. Ensinnä huomattiin, että monet WoW:in ongelmat liittyivät pelaajayhteisön myrkyllisyyteen, jolla viitataan pelaajien välisen kanssakäymisen yleiseen vihamielisyyteen. Myrkyllisyyden nähdään keskustelun perusteella johtuvan siitä, ettei pelaajien huonolla käytöksellä tai häiriköinnillä nähdä olevan seurauksia pelissä yhteisöjen kokojen vuoksi. Pelaajayhteisön laadun heikkenemistä pidettiin keskusteluissa keskeisenä pelaamisen ongelmana. WS:in tulosten puolesta voitiin todeta, että ryhmänmuodostustyökalut vaikuttavat haitallisesti pelaajien väliseen kanssakäymiseen. Vastaavia ryhmänmuodostustyökalujen ja muiden sosiaalisten työkalujen haittoja koskevia tuloksia saatiin myös WoW:in aineistosta.

Häiriköinnin, epäsosiaalisuuden ja huonon käytöksen nähtiin korostuvan erityisesti ryhmänmuodostustyökalujen yhteydessä, joiden tarjoama automatisoidun ryhmänmuodostuksen koettiin vähentävän pelaajien välistä sosiaalista kanssakäymistä ja sen merkitystä entisestään. Tältä pohjalta voidaan esittää, että ryhmänmuodostustyökalujen toiminnan vuoksi pelien toteutuksessa ei ole riittävästi ylläkkeitä tukemaan pelaajien välistä positiivista tai avuliasta vuorovaikutusta, jonka puolestaan voidaan nähdä keskustelun ja kirjallisuuden (mm. Rogers 2005; Yee 2014, 31-32; Castronova 2005, 62) perusteella olevan oleellista vahvan pelaajayhteisön synnylle.

Toisaalta, WoW:in tulokset osoittavat, että pelaajien välisen kanssakäymisen laadun heikkous johtuu siitä, ettei muiden pelaajien häiriköinnillä tai huonolla käytöksellä koettu olevan seurauksia. Seurausten puute johtuu tulosten perusteella siitä, että joko pelaajien välistä kanssakäymistä ei joko valvota tai sen moderointiin ei ole tarjolla työkaluja yksilö- tai yhteisötasoilla. Pelaajien välisen vuorovaikutuksen laadun merkitystä pidettiin keskusteluissa keskeisenä osana pelaamista, ja sen merkitys pelaajien välisen kanssakäymisen toimivuudessa korostuu myös kirjallisuudessa (Mulligan 2003, 108; Wallis 2005).

Lisäksi, WoW:in tulokset osoittivat, että pelin toteutus kärsii siitä, että se eristää pelaajat toisistaan ja estää näin pelaajien välisen kanssakäymisen. Ongelmina nähtiin varuskuntien vaatima ylläpito, pelisisältöjen (esim. ammatit) keskittyminen varuskuntiin ja se, että varuskunnat

eristivät pelaajat toisistaan. Varuskuntien pelaajien väliselle kanssakäymiselle vaikutukset esiintyivät vain WoW:in aineistossa, koska vastaavaa sisältöä ei WS:ssa ollut. Huomattavaa kuitenkin on, että WS sisältää housing-pelimoodin, jossa pelaajat voivat rakentaa oman asuntonsa ja se eristää vastaavanlaisesti pelihahmot muista pelihahmoista omaan alueinstanssiinsa. Erotuksena pelien väleillä on kuitenkin se, että WS:ssa pelisisältöjä ei ole sidottu housing-pelimoodiin ja toisaalta se, että pelaajilla on yllyke vierailla toistensa luona katsomassa, millaisen talon pelaaja on luonut. Lisäksi, pelaajat voivat sijoittaa housing-alueinstansseihinsa erilaisia objekteja, joiden käytöstä myös vierailevat pelaajat voivat hyötyä. WoW:in varuskuntien toteutuksen ongelmana voidaankin nähdä se, etteivät ne kannusta muita pelaajia vierailemaan niissä.

Saatujen tulosten perusteella todettiin, että pelaajien välisen kanssakäymisen luokan voidaan nähdä hyötyvän kolmesta lisävaatimuksesta, jotka käsittelevät sosiaalisten työkalujen toteutusta. Vaatimusten lisäämisessä lähdetään siitä oletuksesta, että pelit sisältävät lähtökohtaisesti jonkinlaisia sosiaalisia työkaluja verkkoroolipelityypin yhteisöllisen painotuksen vuoksi. Ensimmäinen vaatimus käsittelee sosiaalisten työkalujen toteutusta, jossa tulee ottaa huomioon anonymiteetin haitalliset vaikutukset pelaajien välisessä kanssakäymisessä. Anonymiteetin toteutusta käsittelevän lisäämistä voidaan perustella sillä, että sen aiheuttamat ongelmat olivat vahvasti esillä pelaajien kanssakäymisessä tunnistetuissa ongelmissa ja toisaalta sillä, että niitä ei otettu kriteeristön malleissa huomioon.

Toinen vaatimus puolestaan käsittelee pelaajien haitallisesta käytöksestä aiheutuvia seurauksia, jotka tulee toteuttaa joko sisällyttämällä peliin moderaattoreita, jotka valvovat pelaajien välistä kanssakäymistä tai tarjoamalla pelaajille moderointityökaluja, joiden avulla haitalliseen toimintaan voidaan vaikuttaa joko yksilö- tai ryhmätasolla. Toisen vaatimuksen lisäämistä voidaan perustella ensinnä sillä, että sen tärkeys tunnustetaan kirjallisuuskatsauksen aineistossa (Mulligan 2003, 108), mutta se ei sisälly kriteeristön sisältämiin malleihin ja toisaalta siksi, että erityisesti moderoinnin ja moderointityökalujen puute olivat vahvasti esillä WoW:in tuloksissa.

Viimeiseksi, kolmas vaatimus käsittelee pelialueiden suunnittelua, joka mahdollistaa ja toisaalta edistää pelaajien välistä kanssakäymistä. Tulosten perusteella WoW:in toteutus kärsii varuskunta-pelimoodin toteutuksesta, joka eristää pelaajat toisistaan. Eristäytymistä vahvistaa se, että

pelaajilla ei ole riittävästi syitä poistua varuskunnistaan. Kolmannen vaatimuksen lisäämistä voidaan perustella WoW:in ja WS:in vastaavanlaisten pelimoodien toteutuksen pohjalta, jossa WS:in housing-pelimoodin toteutus ei aiheuta samanlaista pelaajien eristymistä toisistaan kuin WoW:in varuskuntien toteutus. Lisäksi, vaatimuksen voidaan nähdä olevan yleisessä linjassa verkkoroolipelien sosiaalisten aspektien kanssa, joka korostaa pelaajien välisen kanssakäymisen merkityksellisyyttä sekä tulosten perusteella pelaajien näkökulmasta että kirjallisuuden perusteella (mm. Castronova 2005, 62; Rogers 2005; Yee 2014, 31-32). Taulukossa 19 esitellään pelaajien välisen kanssakäymisen luokkaan lisätyt kolme vaatimusta:

TAULUKKO 19. Pelaajien välisen kanssakäymisen luokka. Luokkaan lisättiin tulosten perusteella vaatimukset 5, 6 ja 7.

1. Pelaajien välinen kanssakäyminen
<p>Lisätyt vaatimukset:</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Maine: Sosiaalisten työkalujen toiminnan tulee säilyttää pelaajien yksilöllisen maineen merkitys niin, ettei näennäistä anonymiteettiä ei pääse syntymään. 6. Työkalut: Pelaajille tulee tarjota yhteisöllisiä työkaluja tai pelin ylläpitämää moderointia, jotta pelaajien poikkeavalla käytöksellä on seurauksia. 7. Pelimaailma: Pelimaailman toteutuksen tulee tukea pelaajien välistä kanssakäymistä niin, että pelialueet mahdollistavat ja edistävät pelaajien välistä kanssakäymistä.

7.2.2 Pelimekaniikka

Pelimekaniikka-luokan ulkopuolelta tunnistettuja ongelmia ja niihin liittyvää keskustelua tarkasteltaessa huomattiin, että tunnistetut ongelmat keskittyivät erilaisten pelityylien mahdollisuuden puuttumiseen. Erilaisilla pelityyleillä viitataan pelaajien valinnanvapauteen sen suhteen miten pelissä edetään. Tällaisia vaihtoehtoja voivat olla se, edetäänkö pelissä yksin vai ryhmässä, suorittaako pelaaja kehittyäkseen tehtäviä vai luolastoja, ja voiko pelaaja olla suorittamatta sellaisia pelisisältöjä, joista ei olla kiinnostuneita.

Pelaajien tarve erilaisille pelityyleille esiintyy kirjallisuudessa yleisesti tunnistettuna ilmiönä (Yee 2014, 29-34), jota tukevat myös tästä tutkimuksesta saadut tulokset pelaajien käsityksistä. On kuitenkin huomattavaa, että kriteeristön muodostavissa malleissa ei oteta huomioon sitä, että vaikka erilaisten pelaajatyyppien olemassaoloon viitataan mallien luojien kirjallisuudessa, eivät mallit itsessään ota erilaisia pelaajatyppejä huomioon. Erilaisten pelaajatyyppien huomioon ottamisella viitataan tässä tuloksissa esiintyvään pelaajien tarpeeseen edetä peleissä eri tavoilla.

Tästä syystä pelimekaniikka-luokkaan voidaan nähdä hyötyvän lisävaatimuksesta, joka ottaa huomioon pelaajien erilaisten pelityylien tarpeet, mahdollistamalla pelissä etenemisen eri tavoilla. Taulukossa 20 esitellään pelimekaniikka-luokkaan lisätty vaatimus:

TAULUKKO 20. Pelimekaniikka-luokka. Luokkaan lisättiin tulosten perusteella viides vaatimus.

3. Pelimekaniikka
Lisätty vaatimus: 5. Valinnanvapaus: Pelaajille tulee tarjota erilaisia vaihtoehtoisia tapoja edetä pelissä ja pelisisällössä.

7.2.3 Pelaamisen merkityksellisyys

Kriteeristön pelaamisen merkityksellisyyden luokan ulkopuolelta tunnistettuja ongelmia ja niihin liittyvää keskustelua tarkasteltaessa huomattiin, että tunnistetut ongelmat keskittyivät pelaajien saavutusten arvon katoamiseen. Tulosten perusteella selvisi, että WoW:iin tehdyt muutokset ovat tehneet osasta pelaajien aikaisemmista saavutuksista merkityksettömiä. Tulosten perusteella ongelmat ilmenivät mm. pelihahmojen ammattien hyödyllisyyden katoamisesta, jonka vuoksi myös toissijaiset, pelihahmojen ammattien vuoksi kehitetyt hahmot, ovat menettäneet merkityksensä. Toisaalta myös pelihahmoille hankitut lentävät ratsut ovat menettäneet merkityksensä WoD-lisäosan myötä, jonka pelialueilla pelihahmojen ratsut eivät voi lentää.

Pelihahmojen hankkimat kokoelmat (Rogers 2005), niistä saadut konkreettiset palkinnot (Castronova 2005, 110) ja kahden edellä mainitun keinoin saavutettu yhteisöllinen näkyvyys (Castronova 2005, 110; Yee 2014; 30) ovat kirjallisuuden perusteella keskeisiä pelaamiseen motivoivia tekijöitä verkkoroolipelien pelaamisessa. Tältä pohjalta voidaan myös esittää, että edellä mainitun tyyppisten saavutusten merkityksen poistamista tulee myös välttää, koska pelaajat määrittelevät menestyksensä pelimaailmassa saavutustensa kautta. Jo olemassa olevan pelisisällön muuttamista on esitetty yhdeksi tavaksi pitää yllä verkkoroolipelien pitkän aikavälin kiinnostavuutta. Muuttamalla pelisisältöä voidaan vähentää aikaisemman sisällön arvoa ja tehdä uudesta sisällöstä merkityksellisempää pelaajille (Hamari & Lehdonvirta 2010).

Tulosten perusteella pelaajien saavutusten arvon katoamista pidettiin kuitenkin pelaamisen motivaation säilymiselle haitallisena. Yllä mainittua aikaisemman pelisisällön arvon alenemista suhteessa uudempaan voidaan pitää perusteltuna ratkaisuna pelaamisen tarkoituksellisuuden

säilyttämisen näkökulmasta. Tulosten perusteella kuitenkin voidaan todeta, että pelaajien aikaisempien saavutusten merkityksen poistamista tulee välttää pelaamisen motivaation säilymiseksi. Tästä syystä pelaamisen merkityksellisyyden luokan voidaan nähdä hyötyvän lisävaatimuksesta, joka ottaa huomioon pelaajien aikaisempien saavutusten merkityksen sekä pelaamisen motivaatiota että pelaamisen merkitystä vahvistavana tekijänä. Taulukossa 21 esitellään pelaamisen merkityksellisyyden luokkaan lisätty vaatimus:

TAULUKKO 21. Pelaamisen merkityksellisyyden luokka. Luokkaan lisättiin tulosten perusteella kuudes vaatimus.

5. Pelaamisen merkityksellisyys
<p>Lisätty vaatimus:</p> <p>6. Muutokset: Pelaajien aikaisempien saavutusten tulee säilyttää arvonsa uutta sisältöä lisättäessä.</p>

Luokkaan lisätyn vaatimuksen suhteen on huomionarvoista se, että toisin kuin ylempänä esiteltyt lisäykset kriteeristön luokkiin, se käsittelee erityisesti peliin lisätyn sisällön toteutusta, kun muita kriteeristön osa-alueita voidaan tarkastella pelin julkaisua edeltävän toteutuksen näkökulmasta. Tässä suhteessa muutokset-vaatimus voidaan nähdä käsittelevän osittain erilaista aihealuetta kuin muut kriteeristön vaatimukset. Toisaalta, Mulligan (2003, 215) toteaa, että mikäli pelin julkaisija aikoo luoda pelistään menestyksekkään, on julkaisun kohdalla menestykseen vaaditusta työstä tehty vasta kymmenen prosenttia. Tästä syystä lisätty vaatimus on aiheelle relevantti, joskin sen voidaan nähdä kuuluvan luontevammin verkkoroolipelien julkaisun jälkeistä kehitystä käsittelevään vaatimuslistaukseen.

7.2.4 Pelipalvelu

Kriteeristön ulkopuolelta tunnistettiin myös sellaisia ongelmia, jotka eivät suoranaisesti sopineet mihinkään sen aihealueeseen. Koska kriteeristön ulkopuolelta tunnistetut ongelmat toistuivat molemmissa aineistoissa vastaavanlaisina, muodostettiin niiden perusteella uusi kriteeristön luokka, joka käsittelee pelipalvelun toimintaa. Molempien aineistojen kohdalla huomattiin, että pelipalvelun toiminnan puutteet keräsivät määrällisesti eniten negatiivista huomiota pelien toteutuksen ongelmia koskevassa keskustelussa. Pelipalvelun toiminnan puutteet esiintyivät ongelmina kirjautua pelipalvelimille, pelipalvelun huoltokatkosten aiheuttamana turhautumisena ja pelaajien käsityksinä siitä, että maksullisen pelipalvelun ei tulisi kärsiä edellä mainitun laisista

ongelmista.

Molempien pelien aineistojen kerääminen oli tarkoitus aloittaa niiden julkaisupäivämääristä. WoW:in kohdalla todettiin kuitenkin, että liian suuri osa pelien toteuttamista koskevasta keskustelusta liittyi pelipalvelun toimintaan ja pelaajien turhautumiseen sen puutteista. Tällöin valitulta ajanjaksolta saadut kommentit olisivat vääristyneet pelipalvelun laatuun liittyvien kommenttien saturaation vuoksi. WS:in kohdalla teoreettisen saturaation ongelmaa ei esiintynyt samassa mittakaavassa kuin WoW:in kohdalla, mutta ongelma oli kuitenkin selvästi läsnä keskustelussa. Kommenttien määrä kertoo molempien pelien kohdalla pelipalvelun toiminnan tärkeydestä pelaajien näkökulmasta.

Tulosten perusteella voidaan huomata, että pelaajien näkökulmasta tärkeä osa verkkoroolipelien pelaamisesta on pelipalvelun toiminnan luotettavuus. Ongelmat pelipalvelun toiminnassa esiintyivät kahdessa kontekstissa, jotka olivat sen toiminta julkaisun yhteydessä ja sen toiminnan luotettavuus maksullisena palveluna. Verkkoroolipelien käsittely pelipalvelun näkökulmasta esiintyy kriteeristön muodostukseen käytetyssä kirjallisuudessa, joskin sitä ei liitetä verkkoroolipelien toteutuksen malleihin.

Erityisesti Mulligan (2003) käsittelee verkkoroolipelejä pelipalveluina. Hän toteaa, että pelipalvelun toiminta julkaisua seuraavien kahden viikon aikana määrittelee sen, miten peliin suhtaudutaan pitkällä aikavälillä. Hän painottaa myös teknisesti vakaan julkaisun merkitystä. (Mulligan 2003, 195, 196).

Pelaamisen julkaisuun liittyvät ongelmat esiintyvät aineistossa saaduissa tuloksissa ja ne tunnistetaan kirjallisuudessa keskeiseksi osaksi pelipalvelun toimintaa. Tältä pohjalta pelipalveluluokan lisääminen voidaan nähdä keskeisenä lisänä kriteeristöön. Tulosten ja kirjallisuuden pohjalta luokkaan liitetään kaksi vaatimusta, jotka ottavat kantaa miten pelipalvelun tulee toimia. Taulukossa 22 esitellään kriteeristöön lisätty pelipalveluluokka ja sen sisältämät kaksi vaatimusta:

TAULUKKO 22. Kriteeristöön lisätty seitsemäs luokka; pelipalvelu. Luokka sisältää kaksi vaatimusta.

7. Pelipalvelu
<ol style="list-style-type: none">1. Julkaisu: Pelipalvelun kapasiteetin tulee voida ottaa vastaan pelin julkaisun aikainen palvelinkuorma.2. Maksullisuus: Maksullisen pelipalvelun tulee olla aina pelaajien käytettävissä, ja huoltokatkot tulee pitää minimissään.

Pelipalvelu-luokkaan liitetyt vaatimukset voidaan nähdä itsestään selvinä pelin julkaisijan näkökulmasta. Monien pelien julkaisut ovat kuitenkin kärsineet edellä mainituista ongelmista, joiden voidaan esittää vaikuttaneen haitallisesti pelien suosioon. Tästä syystä pelipalvelu-luokan lisäämistä kriteeristön kattamiin aihealueisiin onkin syytä tarkastella pikemminkin porttina pelipalvelun ja pelien julkaisun merkityksellisyyteen, kuin varsinaisena ohjeena verkkoroolipelien toteuttamiseen.

7.3 Kriteeristön täydennys

Tässä luvussa vedetään yhteen tulokset käytetyn kriteeristön puutteista ja siihen tehdyistä täydennyksistä. Luvussa vastataan myös tutkielman kolmanteen tutkimuskysymykseen, jonka tarkoituksena oli selvittää, miten käytetyn kirjallisuuden tunnistamia keskeisinä pidettyjä verkkoroolipelien toteutuksen osa-alueita voidaan täydentää pelaajien näkökulmasta saaduilla tuloksilla pelaamisen keskeisistä osa-alueista. Taulukossa 23 esitellään analyysin perusteella täydennetty kriteeristö. Taulukko koostuu alkuperäisestä kriteeristöstä, ja siihen lisätyistä yhdestä luokasta ja seitsemästä vaatimuksesta.

Taulukko 23. Verkkoroolipelien toteutuksessa nähtyjen keskeisten osa-alueiden kriteeristö. Kriteeristöissä yhdistyvät tutkielmassa käytetyn kirjallisuuden mallien tunnistamat keskeisinä pidetyt osa-alueet ja niiden ulkopuolelta pelaajien näkökulmasta tunnistetut osa-alueet. Kriteeristöön tulosten perusteella lisätty luokka ja vaatimukset on merkitty kursivilla.

1. Pelaajien välinen kanssakäyminen
<ol style="list-style-type: none"> 1. Status: Pelaajille tulee tarjota pelimoodeja, joissa pelaajat voivat pelata kilpailullisesti toisiaan vastaan ja kasvattaa näin sosiaalista statustaan saavutusten tai muiden pelaajien hallinnan kautta. 2. Suhteet: Pelaajille tulee tarjota kanavia, työkaluja ja ryhmäpelaamisen muotoja, joiden avulla voidaan sekä tutustua että luoda suhteita muihin pelaajiin, muodostaa pysyviä sosiaalisia rakenteita ja saavuttaa päämääriä yhteisöllisesti. 3. Ryhmäpelaaminen: Hahmoluokkasuunnittelun tulee kannustaa ryhmäpelaamiseen niin, että hahmoluokat ovat toisistaan keskinäisesti riippuvaisia ja ryhmäpelaamisesta saadaan enemmän hyötyä kuin yksinpelaamisesta. 4. Yksilöllisyys: Pelaajille ja pelaajayhteisölle tulee tarjota mahdollisuuksia erottua muusta pelaajayhteisöstä ja näin määritellä osansa siinä. <p>Lisätyt vaatimukset:</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Maine: <i>Sosiaalisten työkalujen toiminnan tulee säilyttää pelaajien yksilöllisen maineen merkitys niin, ettei näennäistä anonymiteettiä ei pääse syntymään.</i> 6. Työkalut: <i>Pelaajille tulee tarjota yhteisöllisiä työkaluja tai pelin ylläpitämää moderointia, jotta pelaajien poikkeavalla käytöksellä on seurauksia.</i> 7. Pelimaailma: <i>Pelimaailman toteutuksen tulee tukea pelaajien välistä kanssakäymistä niin, että pelialueet mahdollistavat ja edistävät pelaajien välistä kanssakäymistä.</i>
2. Pelihahmo
<ol style="list-style-type: none"> 1. Personointi: Pelihahmon luonnissa tulee tarjota riittävästi vaihtoehtoja sen ulkonäön ja tyylin muokkaamiseen pelaajan toiveita ja mielikuvia vastaavaksi, jotta pelaajan ja pelihahmon välille voi muodostua tunneside heti pelaamisen alusta lähtien. 2. Roolit: Pelihahmoille tulee tarjota mahdollisuus toteuttaa erilaisia rooleja pelimaailmassa.
3. Pelimekaniikka
<ol style="list-style-type: none"> 1. Syvyys: Pelimekaniikan tulee tarjota riittävästi syvyyttä, jotta sen ymmärtämisessä voidaan kehittyä harjoittelun ja analysoinnin avulla. 2. Haaste: Pelaamisen haastetta tulee lisätä progressiivisesti, jotta pelaajille voidaan tarjota jatkuvasti uusia haasteita ja tavoitteita. 3. Taito: Saavutusten ja epäonnistumisten ei tule riippua ainoastaan sijoitetusta ajasta ja vaivasta, mutta myös pelaajan taidosta. 4. Palkinnot: Peliin tulee luoda erilaisia vertikaalisia ja horisontaalisia tasojärjestelmiä, joissa etenemisestä pelaajalle annetaan sekä konkreettisia että abstrakteja palkintoja. <p>Lisätyt vaatimukset:</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Valinnanvapaus: <i>Pelaajille tulee tarjota erilaisia vaihtoehtoisia tapoja edetä pelissä ja pelisisällössä.</i>

4. Pelimaailma

1. **Taustatarina:** Pelimaailman fiktiivisen asetelman ja taustatarinan suunnittelun tulee tarjota riittävästi syvyyttä, jotta pelaaja kiinnostuu pelaamisesta ja hänen on mahdollista luoda pelihahmolleen taustatarina, joka liittyy sen osaksi pelimaailman fiktiivistä kontekstia.
2. **Samaistuminen:** Pelimaailman suunnitteluun tulee sisällyttää riittävästi tuttuja elementtejä, joiden avulla pelaajat voivat luoda tunnesiteitä pelihahmoonsa ja pelin fiktiiviseen kontekstiin, ja vahvistaa niiden avulla käsitystään yksilöllisyydestään ja merkityksellisyydestään pelimaailmassa.
3. **Vuorovaikutus:** Pelaajaa tulee rohkaista vuorovaikutukseen pelimaailman kanssa erilaisten tarinavetoisten tehtäväsarjojen avulla.
4. **Tutkiminen:** Pelimaailma tulee suunnitella niin, että pelaajien on mahdollista tutkia sitä ja löytää näin uusia sijainteja, tehtäviä ja esineitä.
5. **Tasa-arvo:** Pelimaailman tulee tarjota kaikille pelaajille tasa-arvoiset lähtökohdat menestykseen niin, että pelaajien välisiä statuseroja kuitenkin syntyy.

5. Pelaamisen merkityksellisyys

1. **Tavoitteet:** Pelaajalle tulee tarjota mahdollisuuksia tunnistaa ja luoda pitkän aikavälin tavoitteita, joiden avulla pelaaja voi määritellä itsensä suhteessa muuhun pelaajayhteisöön.
2. **Tulokset:** Pelaajalle tulee tarjota mahdollisuus sijoittaa aikaa ja vaivaa pelaamiseen niin, että tulokset näkyvät pelihahmon kehityksessä joko konkreettisina tai abstrakteina palkintoina.
3. **Menestys:** Pelaajalle tulee tarjota erilaisia keinoja osoittaa menestystään muille pelaajille niin pelimaailmaa kuin muita pelaajiakin vastaan pelaamalla saavutettujen palkintojen muodoissa.
4. **Seuraukset:** Pelaajalle tulee tarjota sekä palkintoja tavoitteiden saavuttamisesta että rangaistuksia epäonnistumisista, jotta toiminta säilyttää merkityksellisyytensä.
5. **Sankari:** Pelaajan käsitystä itsestään merkityksellisenä yksilönä tulee vahvistaa tarjoamalla pelaajalle tarinallisia yksinpeli-elementtejä, joissa hänen toimintaansa palkitaan suhteessa pelimaailmaan eikä muuhun pelaajayhteisöön.

Lisätyt vaatimukset:

6. **Muutokset:** *Pelaajien aikaisempien saavutusten tulee säilyttää arvonsa uutta sisältöä lisättäessä.*

6. Johdatus pelaamiseen

1. **Tutoriaali:** Pelaaja tulee johdattaa pelin käyttöliittymän toimintaan, pelimaailmaan ja sen fiktiiviseen asetelmaan, pelihahmon kehityksen mahdollisuuksiin ja pelaamisen pääasialliseen prosessiin tutoriaalien tai ihmiskontaktien avulla asteittaisesti ja niiden varsinaisissa pelillisissä konteksteissa.
2. **Yhteisö:** Pelaaja tulee tutustuttaa pelaajayhteisöön mahdollisimman aikaisessa vaiheessa erilaisten kommunikaatiotyökalujen, -kanavien ja ryhmätehtävien avulla.

Lisätty luokka: 7. Pelipalvelu

1. **Julkaisu:** *Pelipalvelun kapasiteetin tulee voida ottaa vastaan pelin julkaisun aikainen palvelinkuorma.*
2. **Maksullisuus:** *Pelaajien pääsy maksulliseen palveluun tulee varmistaa, ja huoltokatkot tulee pitää minimissään.*

8 Yhteenveto ja johtopäätökset

Tämän tutkielman tavoitteena oli selvittää ensinnä, millaisia ongelmia verkkoroolipelien toteutuksessa nähdään pelaajien näkökulmasta ja toisekseen, miten havaitut ongelmat käyvät yksiin verkkoroolipelien onnistunutta toteutusta käsittelevän kirjallisuuden mallien kanssa. Lisäksi, tulosten perusteella muodostettiin verkkoroolipelien keskeiset toteutuksen osa-alueet huomioiva kriteeristö. Tulosten muodostamisen pohjana toimi kirjallisuuskatsauksen pohjalta koostettu verkkoroolipelien toteutuksen keskeisiä sisältöjä käsittelevä kriteeristö. Tulokset muodostettiin Grounded Theoryn menetelmää hyödyntämällä aineiston keräämisessä, järjestämisessä ja tulkitsemisessä. Aineiston keräämisen lähteenä käytettiin Wildstar- ja World of Warcraft -pelien virallisia keskustelufoorumeita. WS:in aineisto kerättiin aikaväleillä 3.6.-9.6. ja 1.7.-7.7. 2014; WoW:in aineisto kerättiin aikaväleillä 27.11.-4.12. 2014 ja 27.12.-2.1. 2015. Aineistoon kerättiin yhteensä 868 aiheelle relevanttia kommenttia, joiden pohjalta tulokset muodostettiin.

Tutkielman ensimmäisenä tavoitteena oli selvittää, millaisia ongelmia verkkoroolipelien toteutuksessa voidaan tunnistaa pelaajien käsitysten perusteella suhteessa käytettyyn kirjallisuuteen. Tulokset osoittivat, että aineiston peleissä on toteutuksen osa-alueita, jotka koettiin pelaajien näkökulmasta puutteellisina tai huonoina. Tuloksia tarkasteltaessa voidaan todeta, että pelaajat tunnistivat ongelmia lähes kaikilla pelaamisen kriteeristön käsittelemillä toteutuksen osa-alueilla. Keskeisimmät toteutuksen puutteet tunnistettiin kriteeristön vaatimusten pohjalta yhteisöllisyyden, pelihahmon, valinnanvapauden, pelipalvelun toiminnan, immersion ja peliin tehtyjen muutosten konteksteissa.

Tutkielman toisena tavoitteena oli selvittää, voidaanko käytetyn kirjallisuuden mallien sisällöistä tunnistaa puutteita pelaajien näkökulmasta tunnistettujen ongelmien perusteella. Tulokset osoittivat, että vaikka kirjallisuuskatsauksen pohjalta muodostettu verkkoroolipelien toteutuksen kriteeristö oli tulosten muodostamisen kannalta hyödyllinen työkalu, se ei kattanut kaikkia tunnistettuja toteutuksen osa-alueita, joita pidettiin pelaajien näkökulmasta keskeisinä. Puutteita kriteeristössä tunnistettiin pelaajien välisen kanssakäymisen, pelimekaniikan, pelaamisen merkityksellisuuden ja pelipalvelun toiminnan konteksteissa.

Tutkielman kolmantena tavoitteena oli täydentää kirjallisuuskatsauksen pohjalta muodostetun kriteeristön sisältöä toisesta tutkimuskysymyksestä saatujen tulosten perusteella. Kriteeristöön lisättiin viisi vaatimusta pelaajien välisen kanssakäymisen, pelimekaniikan ja pelaamisen merkityksellisyyden luokkiin. Näiden lisäksi muodostettiin pelipalvelu-luokka, joka sisältää kaksi vaatimusta.

Tutkielman toisen tavoitteen ja siitä saatujen tulosten suhteen on syytä huomioda, että tutkielmassa ei pyritty osoittamaan kriteeristön sisällön muodostavien verkkoroolipelien toteutuksen mallien puutteellisuutta yksittäisten mallien tasolla. Erilaisista näkökulmista verkkoroolipelien toteutusta käsittelevien mallien käytön tarkoituksena oli luoda monipuolinen läpileikkaus keskeisinä pidetyistä sisällöllisistä osa-alueista. Tällä pyrittiin tuloksiin, joiden perusteella voitiin havaita pelaajien näkökulmasta keskeisiä toteutuksen osa-alueita, jotka eivät esiinny verkkoroolipelien toteutusta käsittelevässä kirjallisuudessa.

Yleisellä tasolla on tulosten tulkinnan ja merkityksellisyyden suhteen huomioitava, ettei pelejä kehittävien ja toteuttavien julkaisijoiden tule olettaa seuraavan verkkoroolipelien toteutukseen tarkoitettujen malleja ohjeineen. On todennäköistä, että pelien julkaisijoilla on selkeä käsitys siitä millaisia ominaisuuksia ja sisällöllisiä osa-alueita heidän kehittämänsä verkkoroolipeli tulee sisältämään ja millaisiin pelaamisen osa-alueisiin sen sisällössä painotetaan. Saattaahan olla, että esimerkiksi WoW:in toteutuksessa on erityisesti painotettu sosiaalisten aspektien vähentämiseen, jossa pelaajien välinen kanssakäyminen on pienemmässä roolissa, ja pelaamisen esteettömyyden vahvistamiseen, jossa ryhmämuodostustyökalut korvaavat pelaajien välisen sosiaalisen kanssakäymisen.

Toisaalta voidaan kuitenkin myös esittää, että laajojen ja runsaasti resursseja vaativien projektien, kuten verkkoroolipelien, toteutuksessa on hyödyllistä ottaa huomioon aihepiirin aikaisempi tutkimus ja kokemus. Aiemman tutkimuksen ja kokemuksen hyödyntämisen voidaan olettaa vähentävän sitä riskiä, että toistetaan samoja virheitä kuin muissa peleissä on tehty aikaisemmin. Bartle (2004) toteaa esipuheessaan, että verkkoroolipelien toteutuksessa tärkeintä on tietää miksi tietyt pelin osa-alueet toteutetaan sillä tavalla kuin ne toteutetaan. Hän jatkaa, että liian monet verkkoroolipelien toteutuksen ratkaisuista on suorita johdannaisia aikaisempien pelien ratkaisuista. Tällöin on vaarana, että pelien toteutuksessa syyllistytään pelityypin homogeenisyyteen johtavaan

luovuuden puutteeseen ja lisäksi, pelit eivät välttämättä toimi niin kuin niiden oletetaan tulevan toimimaan, koska ratkaisujen takana vaikuttavaa logiikkaa ymmärretä. Tehtyjen ratkaisujen syiden ja seurausten tiedostaminen on siis verkkoroolipelien toteutuksessa keskeisessä osassa.

Tämä tutkielma kiinnittyy pelitutkimuksen kentällä sekä pelaajien että pelien tutkimukseen. Mäyrä (2008, 2) toteaa, että pelitutkimus on monitieteinen tieteenala, jonka voidaan nähdä tutkivan pelejä, pelaajia ja näiden konteksteja. Tästä syystä sen ei voida nähdä tutkivan pelejä yhdestä vakiintuneesta näkökulmasta, vaan tutkimuksen näkökulman määrittää aina se, mitkä tieteenalan kolmesta osatekijästä ovat tarkastelun kohteena. Tässä tutkielmassa pyrittiin rakentamaan käsitteellistä siltaa pelien toteutuksen ja pelaajien näkemysten välille. Sen voidaan nähdä hyödyttävän pelien toteutusta, koska se auttaa ymmärtämään millaisia asioita pidetään pelaajien näkökulmasta keskeisinä, jolloin pelillä on paremmat mahdollisuudet menestyä. Toisaalta sen voidaan nähdä hyödyttävän pelaajia, koska se nostaa esiin niitä tekijöitä, joita pelaajat odottavat pelien toteutukselta, jolloin nämä tekijät on helpompi ottaa huomioon pelien toteutuksessa. Tuomalla pelaajien ja pelikehityksen näkemyksiä lähemmäs toisiaan siitä, millainen on menestyvä tai mukaansa tempaava peli, voidaan siis saavuttaa hyötyjä sekä pelaajien että pelikehittäjien näkökulmista. Lisäksi, tutkielman voidaan nähdä tukevan sitä oletusta, että pelaajien käsityksistä verkkoroolipelien toteutuksessa voi löytyä hyödyllistä tietoa sekä pelityypin pelien kaupallisessa toteuttamisessa että sen tutkimuksessa.

Tutkielman tuloksia voidaan myös pitää hyödyllisinä, kun niitä tarkastellaan peligenren tämänhetkisen ylikyllästymisen näkökulmasta, jossa pelien pelaajakunnat liikkuvat nopeasti ja pysyvien pelaajakuntien muodostaminen on haasteellista. Tutkielman tulokset tarjoavat konkreettisia esimerkkejä siitä, millaiset asiat nähdään pelaajien näkökulmasta ongelmallisina, joiden avulla voidaan pohtia, löytyykö pelaajakantojen suuriin vaihtuvuuksiin syy pelien toteutuksen puutteista pelaajien näkökulmasta. Lisäksi tulokset osoittivat sen, että kirjallisuuden tunnistamisessa keskeisissä pelaamisen osa-alueissa voidaan nähdä olevan puutteita.

Käytetyistä kirjallisuuden malleista monet olivat jo yli kymmenen vuotta vanhoja, jonka vuoksi ei ole yllättävää, että ne eivät käsittele kaikkia pelaamisen keskeisiä osa-alueita pelaajien näkökulmasta. Graafiset verkkoroolipelit ovat jo ainakin 20 vuotta vanha peligenre. Tästä syystä on perusteltua olettaa, että sen pelien pelaajien joukossa on jo sellaisia pelaajia, joilla on

kokemusta verkkoroolipeleistä vähintään yhtä paljon kuin pelien toteuttajilla, jonka vuoksi heidän käsityksensä verkkoroolipelien toteutuksesta voivat olla arvokkaita.

Saadut tulokset eivät kuitenkaan kerro yksiselitteisesti sitä, mistä pelaajakantojen suuret vaihtelut johtuvat. Tulokset osoittavat kuitenkin, että pelaajat eivät ole tyytyväisiä tiettyihin pelien osa-alueiden toteutuksiin. On ongelmallista vastata esimerkiksi siihen, miksi WoW:lla on edelleen useita miljoonia pelaajia, kun WS tuotot ovat olleet jatkuvasti odotettua pienempiä sen pelaajamäärien pienentyessä⁹, ja sen saavuttamatta koskaan useiden miljoonien pelaajamäärää. Myös WoW on kuitenkin menettänyt pelaajiaan WoD-lisäosaansa seuranneen lyhyen nousun jälkeen¹⁰. Tästä huolimatta sillä on kuitenkin ollut vuosia aikaa rakentaa itselleen vakaa pelaajakunta verrattuna WS:iin, jolloin sen menettämät pelaajamäärät eivät ole samalla tavalla kriittisessä roolissa kuin WS:in.

WoW:in asemaa verkkoroolipelien kentällä voidaan pitää dominoivana. Sen aseman voidaan ainakin osittain esittää johtuvan siitä, että sillä on ollut runsaasti aikaa työstää pelinsä toimivuutta sen kaikilla osa-alueilla. Tästä syystä uusilla markkinoille tulevilla peleillä voidaan nähdä olevan epärealistisen korkea rima ylitettävänä WoW:in asettamien standardien vuoksi. Sellaiset pelin sisältöön ja toimintaan liittyvät tekijät, jotka on totuttu WoW:in yli kymmenvuotisen olemassaolon aikana ottamaan itsestäänselvyyksinä, voivat olla lähes mahdottomia saavuttaa juuri julkaistulle pelille.

Toisaalta uusien verkkoroolipelien menestystä voidaan nähdä vaikeuttavan nk. genreväsymys. Esimerkiksi WS:in tapauksessa voidaan esittää, että sen menestyksen ongelmat johtuvat ainakin osittain siitä. WS pyrkii tarjoamaan vastaavanlaista samanlaisiin pelisisältöihin perustuvaa pelikokemusta kuin WoW. Tällöin, yllämainittujen korkeiden odotusten jäämättä täytymättä, saattaa pelin sisältö vaikuttaa WoW:sta kopioidulta, mutta jonka sisältö on kapea-alaisempi ja viimeistely heikompaa. Tämä voi aiheuttaa pelaajille sen käsityksen, ettei peli tarjoa mitään sellaista, jota WoW ei tekisi paremmin. WoW:in ja WS:in lähtökohtaisista eroista huolimatta on olennaista, että keskeisimmät toteutuksen ongelmat toistuivat tämän tutkielman tuloksissa molemmissa peleissä toisiaan vastaavan laisina. Tätä ei voida selittää WoW:in pitkällä

⁹ <http://mmos.com/news/investment-bank-predicts-grim-future-for-wildstar> <haettu 10.3.2016>.

¹⁰ <http://www.mmo-champion.com/content/5063-WoW-Down-to-5-6-Million-Subscribers> <haettu 10.3.2016>

olemassaololla tai WS:in lyhyestä iästä mahdollisesti johtuvilla puutteilla.

Saatujen tulosten perusteella voidaan esittää, että verkkoroolipelien toteutuksessa on monia osa-alueita, joiden lisätutkimuksesta voidaan saada pelitutkimuksen kentälle keskeistä tietoa. Tämän tutkielman tulosten perusteella tällaisiksi osa-alueiksi voidaan ehdottaa mm. pelaajien välisen kanssakäymisen ja pelaajan ja pelihahmon välisen suhteen tutkimista. Pelaajien välinen kanssakäyminen vaikuttaa olevan keskeisessä osassa verkkoroolipelaamista sekä pelaajien että pelien toteuttajienkin näkökulmista. Toisaalta, tulosten perusteella voidaan esittää, että pelaajan ja pelihahmon välinen suhde on myös merkityksellisessä osassa pelaamista sekä pelaajan ja pelihahmon välisen suhteen että pelaajan ja muiden pelaajien välisessä kanssakäymisessä. Molempia toteutuksen osa-alueita tutkimalla voidaan laajentaa tietämystä mm. siitä, miten pelaajien välinen dynamiikka toimii tai miten pelaajat näkevät itsensä verkkoympäristössä. Näitä teemoja voitaneen laajentaa myös pelaamisen kontekstien ulkopuolelle, esimerkiksi muun verkostoissa ja internetympäristöissä ilmenevän yhteisöllisyyden tutkimukseen. Kolmanneksi, verkkoroolipeligenren voidaan nähdä itsessään hyötyvän tutkimuksesta, joka selvittää miten tässä tutkielmassa esiintyneet ongelmat ovat yhteydessä peligenren vaihtoehtojen ylitarjontaan. Ylitarjonnan seurauksina voidaan pitää toisaalta toteutuksen laadun heikkenemistä ja toisaalta genreväsymystä, jossa pelit toteuttavat liikaa samoja malleja voidakseen viihdyttää pelaajiaan, oli ne toteutettu hyvin tai huonosti.

Tutkielman toteutuksen voidaan nähdä kärsivän joistakin rajoitteista. Sen yhtenä rajoitteena voidaan pitää sen laajuutta, joka osaltaan vaikeutti yksiselitteisten tulosten muodostamista. Koska tarkoituksena oli tutkia valittua aineistoa Grounded Theoryn periaatteiden mukaisesti ja muodostaa siitä tehtyjen havaintojen perusteella tuloksia, ei tutkielmaa aloittaessa voitu tietää kuinka laaja kirjo ongelmia tultaisiin havaitsemaan. Saatujen tulosten monipuolisuudesta johtuen niiden tulkinnassa jouduttiin sivuuttamaan joitakin vähemmän keskeisiksi arvioituja näkökulmia tai käsittelemään niitä kapeammin kuin oltaisiin toivottu. Ongelmalta oltaisiin todennäköisesti välttytty, mikäli tutkittavien pelillisten osa-alueiden määrää olisi rajattu tarkemmin. Tosin tällöin teoriaa ei oltaisi voitu muodostaa tutkimusaineistosta tehtyjen havaintojen pohjalta, GT metodin mukaisesti.

Toisena rajoitteena voidaan pitää käytetyn aineiston monitulkintaisuutta ja toisaalta sen

luotettavuutta, joka vaikuttaa tulosten yleistettävyyteen. Aineiston monitulkintaisuuteen vaikuttivat luvussa 4.1 esitellyt internet-välitteiselle keskustelulle tyypilliset piirteet, jotka pyrittiin huomioimaan sosiaalisen läsnäolon teorian (Short et al. 1976) ja ryhmäpolarisoitumisen ilmiön (Wallace 1999) kautta. Tulosten luotettavuuteen vaikutti puolestaan se, ettei aineistoa kerätessä analysoidessa voitu kontrolloida pelaajien suhdetta pelaamiseen. Keskustelujen analyysissä ei voida olla varmoja onko kommentoija pelannut peliä hiljattain tai ollenkaan. Aineiston monitulkintaisuus ja luotettavuus ovat tekijöitä, joita on vaikea tai mahdoton kontrolloida, kun lähteenä toimivat yleiset keskustelufoorumit.

Tutkielman toteutuksen suhteen voidaan kooten todeta, että aineiston kerääminen ja analysointi osoittautuivat odotettua työläämmäksi ja vaikeammaksi kuin alun perin odotettiin. GT jättää tulosten muodostuksessa ja tulkinnassa paljon tutkijan vastuulle. Tutkijan aikaisempaa kokemusta on mahdoton rajata pois (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006), joka väistämättä vaikuttaa tulosten muodostumiseen ja tulkintaan. On vaikea sanoa, oliko omakohtaisesta verkkoroolipelaamisen genreen liittyvästä kokemuksesta haittaa vai hyötyä. Toisaalta omakohtaiset kokemukset tarjosivat pohjatietoja genren toteutuksen ongelmista, mutta toisaalta ne saattoivat myös vaikuttaa tulosten tunnistamiseen. Siinä suhteessa GT:a voidaan pitää aloittelevalle tutkijalle sopivana tutkimusmetodina, että se ei nojaudu kovinkaan raskaasti alan kirjallisuuden ja aikaisemman tutkimuksen tuntemukseen, jolloin aloittelevankin tutkijan on mahdollista tehdä tutkimusta kiinnostavasta aihepiiristä.

9 Lähteet

- Alha, K., Koskinen, E., Paavilainen, J., Hamari, J., & Kinnunen, J. 2014. Free-to-Play: Professionals' Perspectives. *Proceedings of Nordic DiGRA*, 1-14.
- Bartle, R. 2004. *Designing Virtual Worlds*. Indianapolis (Ind.): New Riders.
- Bartle, R. 2005. Virtual Worlds: Why People Play. Teoksessa Thor, A. (toim.) *Massively Multiplayer Game Development 2*. Massachusetts: Charles River Media, INC 2005, 3-18.
- Boellstorff, T. 2008. *Coming of age in Second Life: an anthropologist explores the virtually human*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Castronova, E. 2005. *Synthetic Worlds: the business and culture of online games*. Chicago: University of Chicago Press.
- Childress, M. & Braswell, R. 2006. Using Massively Multiplayer Online Role-Playing Games for Online Learning. *Distance Education* 27 (2), 188.
- Green, B. 2005. Balancing Gameplay for Thousands of Your Harshest Critics. Teoksessa Thor, A. (toim.) *Massively Multiplayer Game Development 2*. Massachusetts: Charles River Media, INC 2005, 35-55.
- Hamari, J. & Lehdonvirta, V. 2010. Game design as marketing: How game mechanics create demand for virtual goods. *Int. Journal of Business Science and Applied Management*, Volume 5, Issue 1, 14-29.
- Hook, N. 2015. Grounded Theory. Teoksessa Lankoski, P. & Björk, S. (toim.) *Game Research Methods: An Overview*. ETC Press, 309-320.
- Joinson, A. N. 2009. *Understanding the Psychology of Internet Behaviour: virtual worlds, real lives*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Juul, J. 2010. *A Casual Revolution - Reinventing Video Games And Their Players*. Cambridge (Mass.) : MIT Press, cop. 2010.

- Kim, A. J. 2011. *Creating Compelling Experiences* / Amy Jo Kim. [videotiedosto]. Haettu 8.3.2016 osoitteesta <https://youtu.be/F4YP-hGZTuA>
- Kuittinen, J., Kultima, A., Niemelä, J., & Paavilainen, J. 2007. Casual games discussion. *Proceedings of the 2007 conference on Future Play*. ACM, 105-122.
- Lin, H. & Sun, C. 2011. Cash Trade in Free-to-Play Online Games. *Games and Culture* 6(3), 270-287.
- Mulligan, J. 2003. *Developing Online Games: An Insider's Guide*. Indianapolis (Ind.): New Riders.
- Mäyrä, F. 2008. *An Introduction to Game Studies*. Games in culture. Los Angeles: Sage, 2008.
- Pearce, C. 2009. *Communities of Play: emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*. Cambridge: MIT Press.
- Rogers, A. 2005. The Three Thirties of MMP Game Design. Teoksessa Thor, A. (toim.) *Massively Multiplayer Game Development 2*. Massachusetts: Charles River Media, INC 2005, 19-34.
- Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. 2006. *KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto* [verkkójulkaisu]. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto [ylläpitäjä ja tuottaja]. Haettu 10.3.2016 osoitteesta <http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/>
- Sköld, O., Adams, S., Harviainen, J. T. & Huvila, I. 2015. Teoksessa Lankoski, P. & Björk, S. (toim.) *Game Research Methods: An Overview*. ETC Press, 57-73.
- Vankka, E. 2014. *Free-to-Play Games: Professionals' Perceptions*. Tampereen Yliopisto. Informaatiotutkimuksen ja Interaktiivisen median laitos. Pro gradu -tutkielma.
- Wallace, P. 1999. *The Psychology of the Internet*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Wallis, M. 2005. Small Fish in a Big Pond: How Small Developers and Publishers Can Succeed in Promoting Their MMP Game. Teoksessa Thor, A. (toim.) *Massively Multiplayer Game Development 2*. Massachusetts: Charles River Media, INC 2005, 409-423.

Yee, N. 2006. The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments. *PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments*, 15, 309-329.

Yee, N. 2014. *The Proteus Paradox: How online games and virtual worlds change us - and how they don't*. New Haven: Yale University Press.